DOKAN

Nº 30
795 ptas
4,78 €

ESTE MES :

- Crayon Shin chan
- Vampire princess Miyu
- Kare Kano OST
- Usagi Yoyimbo
- 20th Cebtury Boys
- Salon del Manga
Naoki Urasawa
Grey
- Y más...



JIN ROH



CARD CAPTOR SAKURA

¡¡CD-ROM manga de regalo!!

Para usar el CD-ROM se requiere Windows 95 ó superior ©



Editorial

Año nuevo, revista nueva..bueno, mas o menos. Como veréis cuando abráis la revista, los cambios son visibles, pero no demasiado bruscos pero poco a poco vamos mejorando la Dokan con vuestra ayuda y con el esfuerzo de todos nuestros colaboradores a los que quiero dar las gracias desde aquí por hacer que esta revista sea posible.

Para este año que comienza tenemos muchos proyectos muchos no veran la luz, pero espero que los que si acaben surgiendo sean de vuestro agrado. En este número tenemos artículos muy interesantes, un comentario (un tanto subjetivo) de el pasado salón del Manga con fotos increíbles de muchos de los participantes del concurso de cosplay.

También tenemos como tema principal a Card Captor Sakura que últimamente se esta forjando como una de las series de anime preferidas por el publico español.

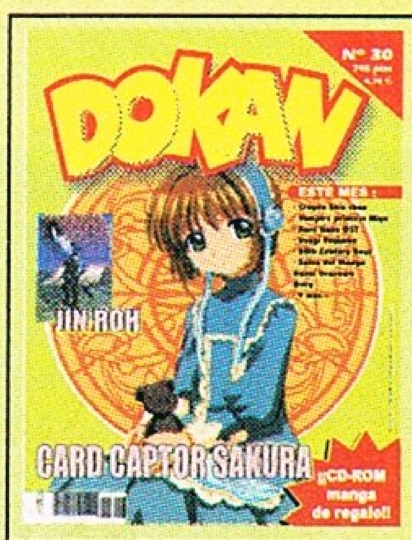
Y también un pequeño articulo de Jin Roh, película obra del inconmensurable Mamoru Oshii que fue estrenada en el pasado festival de Sitges.

Como despedida me gustaría pedir disculpas por el error de el curso de japones del número 28, un error que subsanamos en este número y que espero que no vuelva a repetirse.

Un saludo a todos, nos vemos en la Dokan 31.

Enrique Herranz

SUMARIO



DOKAN

AÑO 3 Nº30 - 2001

Dirección
MARIA JOSÉ CASTRO
Coordinador
ENRIQUE HERRANZ
Coordinador de Maquetadoción y Filmación
GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO G.
Maquetación
ENRIQUE HERRANZ
Corrección de Textos
MORPHEUS
Directores de Producción
ALBERT RODRIGUEZ, JOSÉ GARCÍA
Traducciones
Marc Bernabé
Ilustradores
Ken Niimura, Peter, Carlos Salgado
Contenido del CD
ENRIQUE HERRANZ
Responsable de comunicación
JOAN FERNÁNDEZ
Administración
ROSANA JIMÉNEZ
NOEMI SOLERO
Suscripción
VANESSA RODA
Telf. 93 477 02 50

Colaboradores
Gabriel knight, Andrés G. Mendoza, Carlos Alejo, Cesar Guarde, Guile, Peter, Pablo "memomio", Marc Bernabé, Chizuru, Ken Niimura, Morpheus, Yoshimaligno, Pako, Raúl J. Márquez, The Master, Verónica Calafel y Xavi Altayó

Redacción y Administración
Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2-Bis
08970 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)
Tel: 93 477 02 50 Fax: 93 477 22 84

FOTOMECANICA
Ares Informática, S.L.

IMPRESIÓN
Rotographik S.A.

DUPLICACIÓN CD'S
MPO Ibérica

DISTRIBUCIÓN
COEDIS S.A.

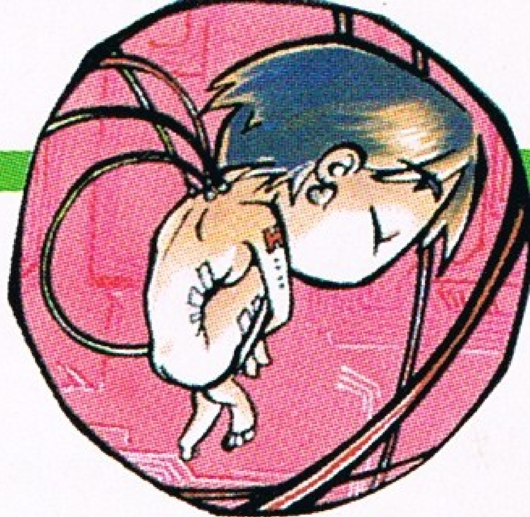
DISTRIBUCIÓN EN ARGENTINA
York Agency
C/Alsina, 739 CP 1087 Buenos Aires
ARGENTINA

DEPÓSITO LEGAL
B-18.215-98



INFORMÁTICA S.L.

Presidente
ALBERT RODRÍGEZ
Directora General
MªJOSÉ CASTRO
Director Técnico
JOSÉ GARCIA
Director adjunto
RAMÓN CARDONA





Según unas declaraciones del presidente de la poderosísima productora de anime Production I.G. (Ghost in the Shell, Patlabor, Evangelion...), Mitsuhisa Ishikawa, en el marco de SITGES 2000, tendremos manga de "Ghost in the Shell 2" para principios del 2001 (en Japón, por supuesto...)
Parece ser que el venerado mangaka Masamune Shirow lleva ya bastante tiempo trabajando en el proyecto, que tendría que haberse hecho realidad a principios del 2000. Recordemos que Shirow es un mangaka realmente especial que se niega a trabajar con asistentes, lo que merma sobremanera su producción en cantidad, pero por supuesto no en calidad. ¿Cuándo podremos disfrutar de este manga en España? Esperemos que no tardemos mucho, ya que Shirow es un autor que realmente vende en occidente y todas sus obras han sido publicadas en España (caso único si exceptuamos a Akira Toriyama).
¿Veremos también una versión animada de Ghost in the Shell 2?



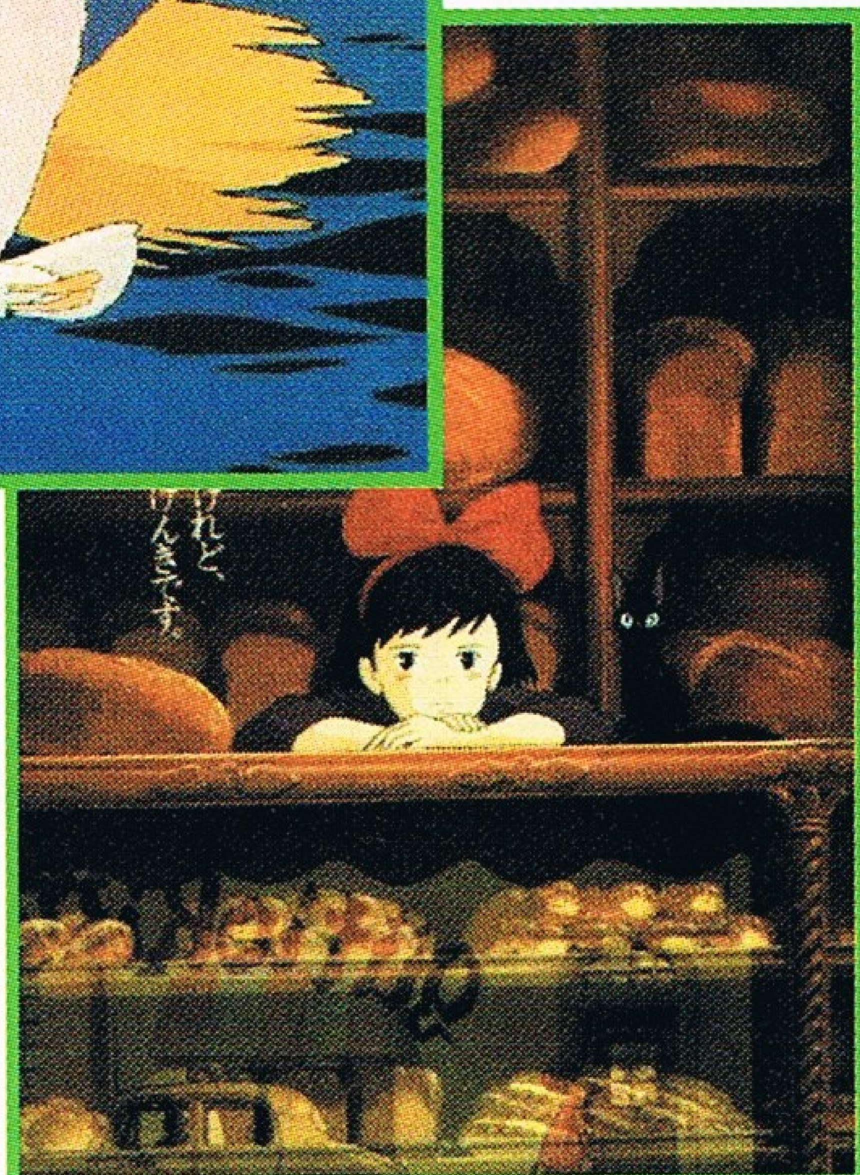
En revistas tienen: "X" en Asuka, "Angelic Layer" en Shonen Ace, "Kouhou drug" en Mistery DX y "Chobitt" en Young Magazine.

En comic, sale una edición "bunko" (tomos gruesos de tapa dura) de "Tokyo Babylon" en 5 tomos (la edición normal son 7) entre noviembre y diciembre, mes en que también aparecerá el tercer tomo de "Angelic Layer".

"Card Captor Sakura Fuuin sareta card", la segunda película de esta serie saldrá a la venta el laserdisc y DVD el 25 de enero.

Tenemos más información sobre el "'Card Captor Sakura Fuuin sareta card' Complete Book" que salió a la venta el pasado 27 de octubre (y que ya os anunciamos). El libro contiene un resumen visual de la historia, entrevistas con los dobladores y el staff de la película, los materiales usados (hojas de personajes y así) y el storyboard.





Ha salido a la venta el tercer libro de 'Kiki's Delivery Service'
"Majo no Takkyuubin Sono 3: Kiki to Mouhitori no Majo" (Kiki's Delivery Service 3: Kiki y otra Bruja)
Eiko KADONO
ISBN: 4-8340-1704-4
1,600 yenes
320pg, en japonés

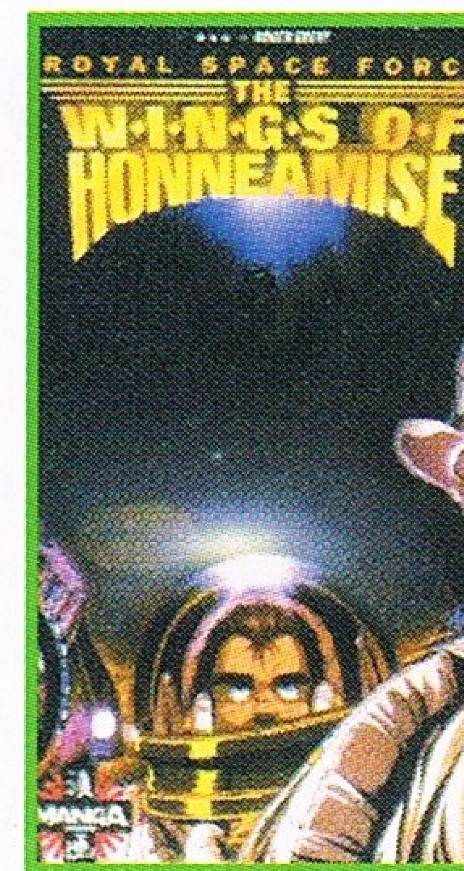
En el libro, Kiki ya ha cumplido los 16. Un día, aparece una chica llamada Keke, de 12, y la vida pacífica y tranquila que Kiki estaba disfrutando termina.







JAPÓN Noticias



Manga Video USA sacará el 28 de noviembre los DVD "Macross II" y la esperada "Wings of Honneamise" (Royal Space Force).

Bandai ha anunciado para el 9 de enero el volumen 4 (y último) de "Jubei-Chan - Secret of the lovely eye-patch" y el primer set de dos discos de "Saber Marionette J". El 16 saldrá a la venta "Gundam Wing: Operation 05".



Media Blasters acabará el año con los DVD de "Demon Fighter Kocho", "Gestalt" (basado en el manga RPG de Yun Kouga) y "Fake" (basado en el manga yaoi de Sanami Matoh) y lo empezará con dos lanzamientos previstos para el 30 de enero. Uno, "Earthian Angelic Collection" es la recopilación de las Ovas de "Earthian" (basados también en un shojo de Yun Kouga) mientras que el otro reúne en un solo DVD las películas de "Ninku" y "Yuyuhakusho" (la primera, no la que editó Manga Films) bajo el obvio titulo de "Ninku/Yu Yu Hakusho Movie Double Feature".

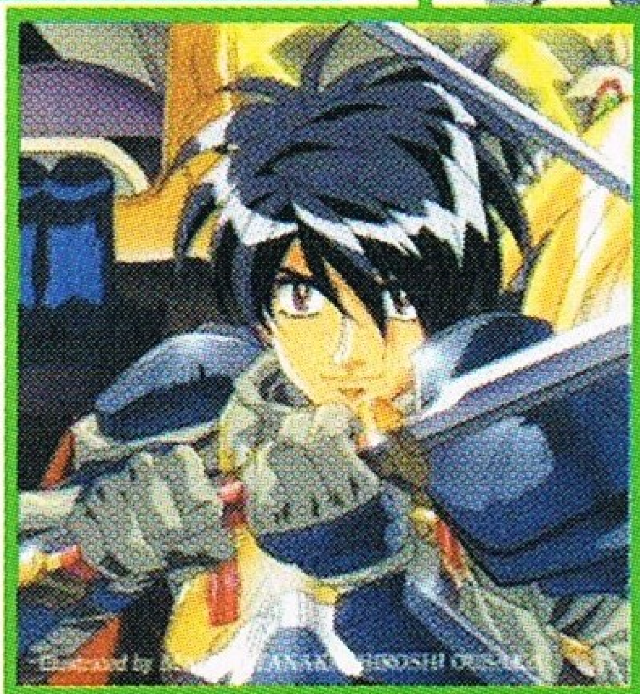
ADV editará en diciembre los volúmenes 2 de "Black Heaven" (Kacho Oji), "Bubblegum Crisis 2040" y "Martian Successor Nadesico", mientras que los volúmenes 3 de estas dos últimas están previstos para el 23 de enero, junto al volumen 3 de "Gasaraki" y el 4 de "Lost Universe".

Por su parte, Pioneer sacará en diciembre "3x3 Eyes DVD Collection" y "Sol Bianca - The legacy" volumen 3. En enero saldrán a la venta "Amazing Nurse Nanako # 3: The Last Spiral", "Sailor Moon S TV Series 1-2", "Trigun Vol. 6: Project Seeds" y "Dual Vol 3".

Central Park Media tiene previstos para enero "Silent Service", "Urotsukidoji III" y "Virgin Fleet".



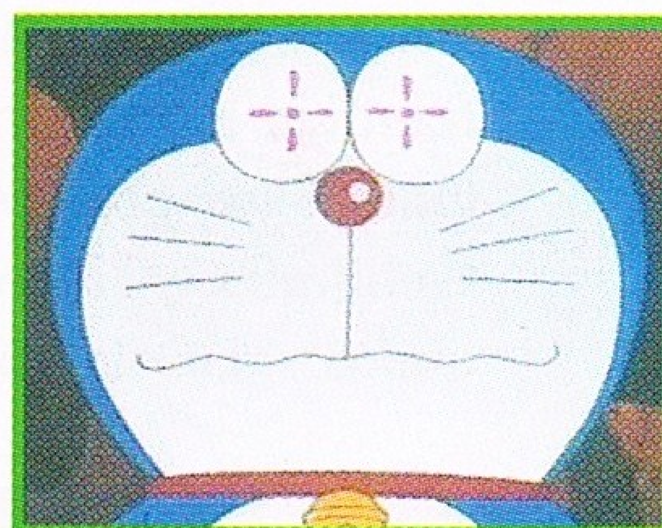




La película de Escaflowne (que se estrenó el pasado Agosto) saldrá a la venta el 25 de Abril del próximo año en tres formatos diferentes: VHS (10,000 yen), DVD normal (8,000 yen) y edición limitada DVD dts (10,000 yen).

Nueva serie del universo Doraemon

En el numero de septiembre de la revista Corocoro de Shogakukan debuta una nueva serie basada en el universo Doraemon. "Dorabase" nos presenta a un equipo de gatos-robot jugando al béisbol en el siglo XXII.





Ghibli está produciendo su segunda película de imágen real

La primera experiencia de Ghibli en imágen real es 'Shikijitu', de Hideaki Anno. La segunda película se titula 'Saratore', y está dirigida por Katsuhiro Motohiro, director de 'Odoru Daisousasen'.



CICLO CULTURAL JAPON EN SEVILLA



Los pasados 8, 9 y 10 de Noviembre tuvo lugar en la ciudad de Sevilla el primer Ciclo Cultural Japón en Sevilla, donde tuvieron lugar toda una serie de conferencias sobre diversos aspectos de la cultura japonesa por parte de entendidos en la materia, proyecciones, talleres y exhibiciones. Incluso el manga y el anime tuvieron su sitio en este evento.



El evento fue organizado por el Área de Japonés del Instituto de Idiomas de la Universidad de Sevilla, y más concretamente por tres alumnos, Ruth Baquerizo, Fernando Melini y Susana Castilla, y una profesora, Miyako Kiuchi. Ya el año pasado se había realizado un evento similar (aunque eso sí, a menor escala, y durando sólo un día), y dada la buena aceptación que tuvo, surgió la idea de hacerlo más a lo grande. Y así ha sido. El escenario del ciclo ha sido el patio del edificio de la Diputación de Sevilla, donde se habilitó una de las dos carpas a tal efecto, y dos salas del edificio para las conferencias y proyecciones. A la inauguración acudieron autoridades de la ciudad, y el director del Centro Cultural y de Información de la Embajada de Japón, el señor Masahiro Ogino.

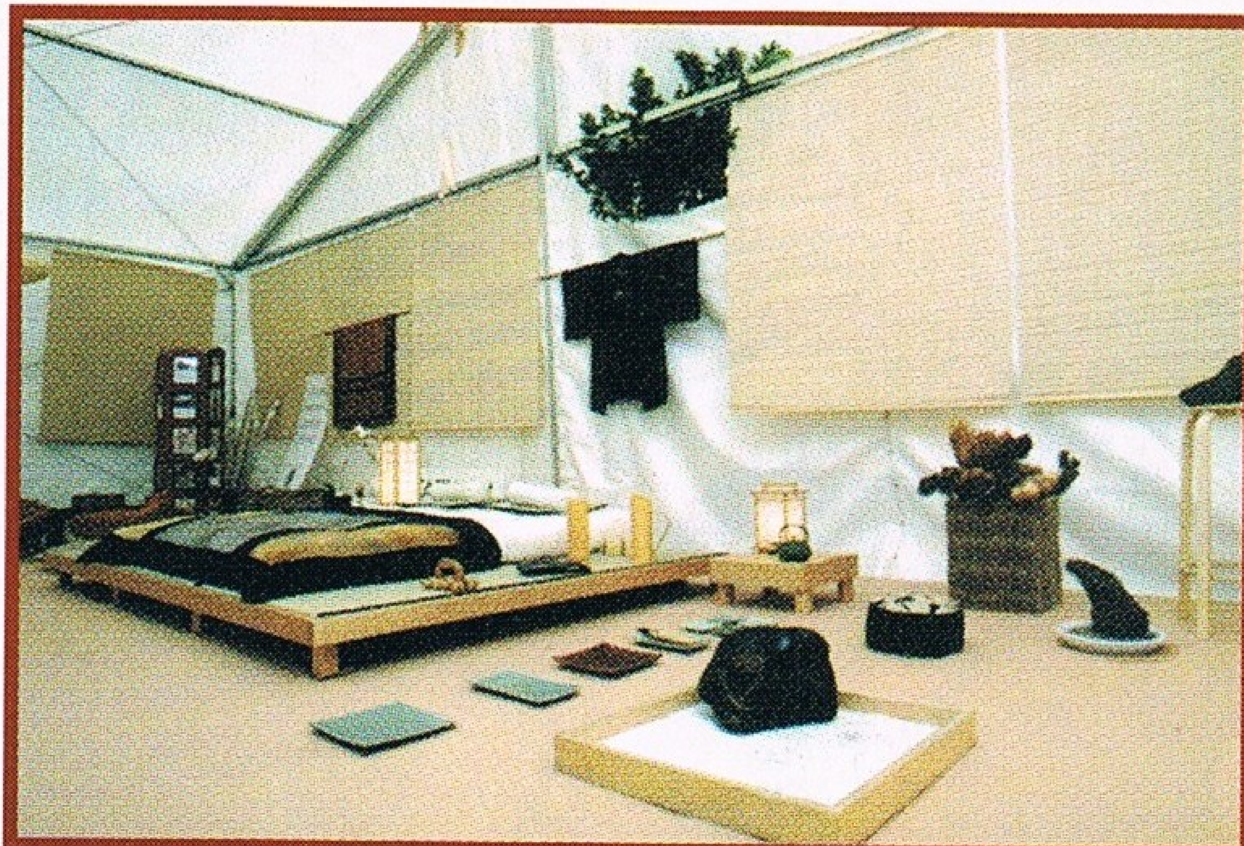
El plato fuerte, por así decirlo, de este ciclo han sido las conferencias. Se contó con auténticos expertos en los distintos temas que se expusieron. Nombres como D. Fernando Rodríguez Izquierdo (profesor titular de la Facultad de Filología e Historia de la Universidad de Sevilla, y presidente de la Asociación de Estudios Japoneses de España) hablando de literatura, D. Francisco Muñoz Conde (Catedrático de Derecho Penal de la Universidad Pablo de Olavide) de derecho, D. Vicente Haya (profesor de la Universidad Maimonides) con una conferencia sobre haiku, D. Fernando García (ex-profesor de la Facultad de Geografía e Historia de Sevilla y de la Universidad de Sofía en Tokyo) y Dña. Elena Barlés (profesora de Arte Oriental en la Universidad de Zaragoza) con sendas conferencias sobre artes japonesas, D. José María Cabeza (profesor de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Sevilla) hablando de arquitectura o D. Francisco Díaz (miembro de la junta directiva de la Asociación de Go de Andalucía) con una charla sobre Go. Las conferencias tuvieron una afluencia de público bastante respetable, llegándose a llenar la sala en varias de ellas.



Las exhibiciones fueron otro punto que atrajo mucho público. Hubo exhibiciones de bonsai (a cargo de la Asociación Sevillana del Bonsai "Chokkan), Ikebana y Zen. Pero lo que realmente llegó a llenar hasta arriba la carpa donde se celebró fueron las exhibiciones de artes marciales. La organización se las vio y se las deseó para conseguir que la gente se acomodara como mejor pudo para ver (y a la vez conseguir que no se rompieran algunas de las vitrinas de exposición cercanas). El repertorio de artes marciales fue realmente amplio: Iaido, kendo (muy buenas las dos), jodo, kobudo, aikijutsu, shorinji kenpo (increíble), taijitsu, karate y judo, más una exhibición realizada íntegramente por niños de kendo, karate y taijitsu, ocupando buena parte de la tarde del último día. Los encargados de estas demostraciones fueron el dojo Kyohan (de la Asociación Cultural Sevilla-Japón), la escuela de taijitsu Patrice Hulin, el gimnasio Guadalquivir y la asociación Shorinji Kenpo Sevilla Linde.



La otra cosa que más atrajo público fueron los diversos talleres. Si os decía al principio que el manga y el anime también tuvieron su sitio en el ciclo, aquí se demuestra (bueno, aquí, y en que el encargado de sonido no paró en los tres días ni un momento de poner J-Pop y música de anime). Aparte del taller de caligrafía (siempre lleno de gente), a cargo del grupo de caligrafía Shuji Doukou Kai, el de Go por parte de la anteriormente mencionada Asociación de Go de Andalucía y el de idiomas y el de origami (sorprendentemente uno de los que más éxito tuvo), ambos por parte de alumnos de Japonés, nos encontrábamos con el taller de manga, y el taller de maquetas (este último dirigido por un tío muy simpático, inteligente y guapo, no se quién será :P). Ambos talleres estaban organizados por las asociaciones Akuma de Sevilla (que ya colaboró en las jornadas del año anterior) y Otaku-Shin de Jerez (que organizó el primer Salón del Manga de Jerez esta primavera pasada y prepara el segundo para este año que viene), y también tuvieron una aceptación muy buena.

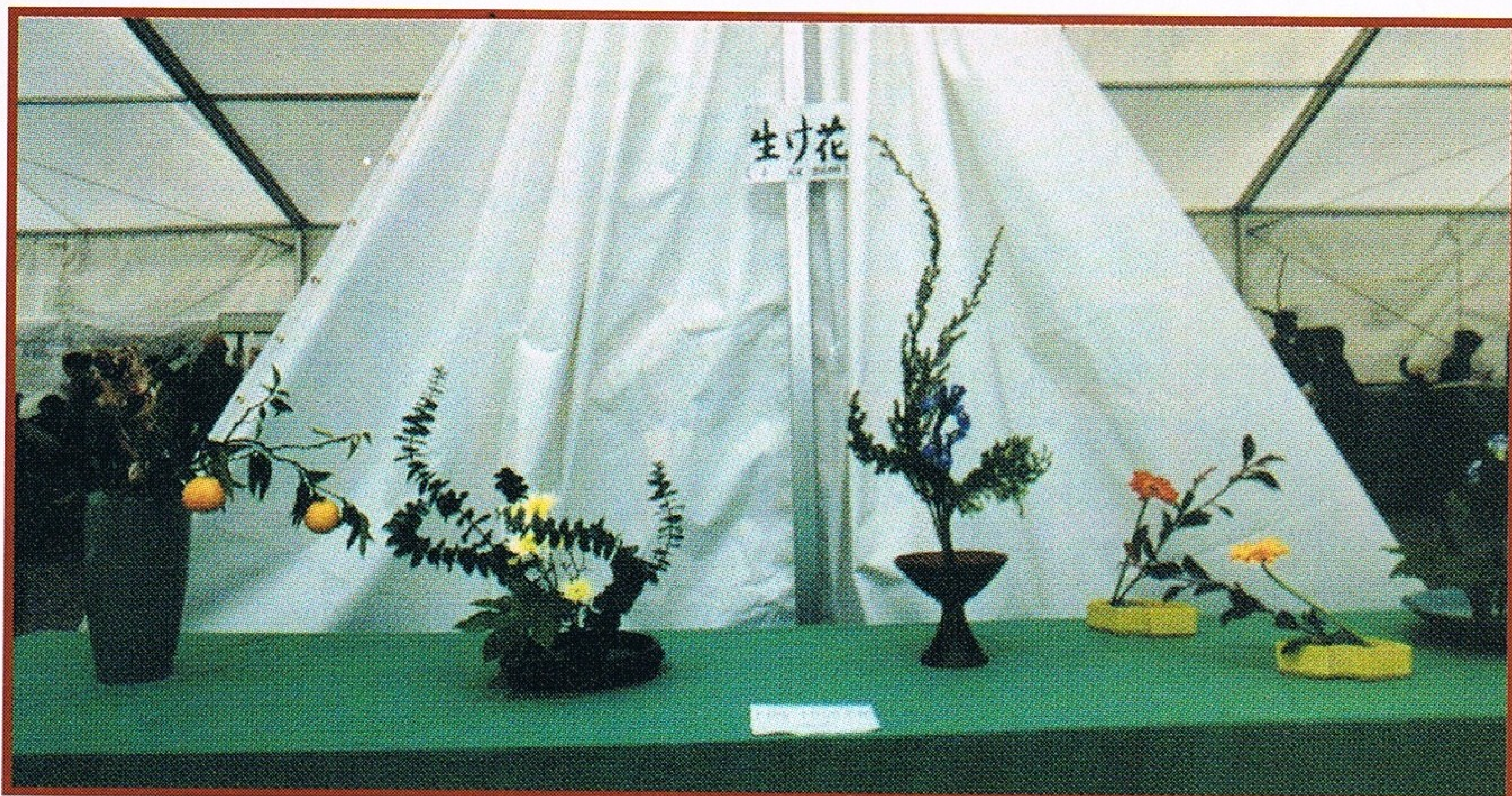


Estas dos asociaciones se encargaron también de la exposición de material japonés (libros de ilustraciones, mangas originales, maquetas, etc.) que se realizó, y que también llamó bastante la atención. Otras exposiciones que se realizaron incluyeron máscaras de teatro japonesas, paneles sobre arquitectura, libros japoneses y publicados en España sobre Japón, origami, etc. Una muy curiosa la ponía una tienda local, y consistía en un dormitorio japonés, con todo el mobiliario típico:tatami, futón, persianas, etc (aunque no se dejaba probar, por mucho que a muchos de los que colaborábamos nos hubiera gustado tirarnos un ratito en el futón). Otra de interés fue una exposición de grabados y cuadros japoneses (algunos de ellos de una artista llamada Mika Murakami, que andaba por allí).



La Asociación Akuma se encargó además de las diversas proyecciones de anime y de documentales que se realizaron. No había nada excesivamente nuevo, pero se consiguió dar una buena muestra de las últimas tendencias, con cosas como Spriggan y Blue Submarine No. 6 entre otras. También se encargó de algo que interesó bastante al público: Una línea histórica sobre el manga, desde sus comienzos con el Ukiyo-E hasta nuestros días, que se exponía cerca de los talleres.

En resumen, un evento muy completo e interesante, que demuestra que buscando apoyos y moviéndose, un grupo de gente joven puede montar algo mas serio que las típicas jornadas de manga y anime (que no es que tenga nada en contra de ellas, pero es que de vez en cuando uno busca un respiro de tanto frikismo y algo orientado hacia direcciones más culturales. Y loado sea Crom, no hubo ni karaoke ni cosplay). Dado el éxito cosechado (se estima un número de visitantes rondando los cuatro mil), se espera repetir (no se sabe si el año que viene o al siguiente... cuando a los organizadores se les pase un poco, que es que un evento de estas características es agotador).



David Rodríguez Moyano
a.k.a The Master
the_master@dreamers.com

EL MUNDO DE YOSHI

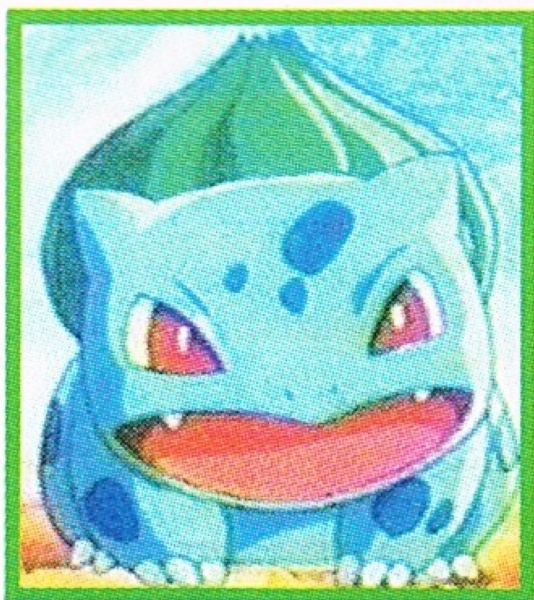


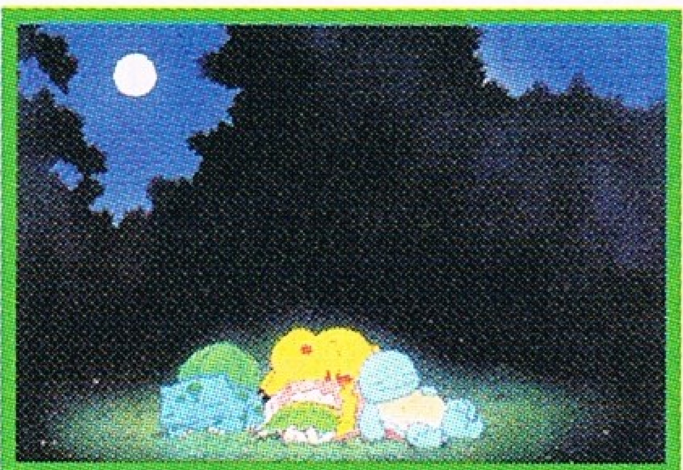
Por : YoshiMaligno



USOS Y ABUSOS

Bo que pacha! Hola amigos, soy Charlton Heston, y esto no son los diez mandamien... uy me parece que me he ido un poco del tarro. Hola amigas y amigos, soy el Yoshi Maligno; lo de "Maligno" lo explicaré algún día de estos, pero tranquilos que no soy nada malvado. A partir de ahora me voy a encargar de esta sección, que antes era "¿Estoy divagando?". Mi perspectiva como dinosaurio de varios millones de años (lo siento, ya he perdido la cuenta) me permite tener una visión clara de las cosas, aunque probablemente algo distinta de la de algunos de vosotros. Pero vamos a dejarnos de rodeos, que la vida de los seres humanos es corta, y os estoy haciendo perder el tiempo.





La verdad es que podría hacer este artículo con muy poco esfuerzo. Solo tendría que buscar alguna de las muchas críticas que se hicieron en su tiempo al fenómeno Dragon Ball, y trasladarla al presente con el asunto que nos ocupa. ¿Aún no sabéis de qué estoy hablando? Imposible, sólo con mirar las ilustraciones de esta página sabréis de qué estoy hablando. Desde tiempos remotos, es una costumbre la explotación sistemática de las series de éxito, sean del tipo que sean. Y ahora mismo le ha tocado el turno a dos argumentos muy parecidos: Digimon y Pokemon.

Tenemos a unos protagonistas humanos muy jovencitos, pero con ganas de comerse el mundo; y luego una colección de bichos con nombres ciertamente extraños y con habilidades aún más extrañas. Cójalos usted por donde quiera, y póngalos a repartirse leches ¿Qué atractivo tiene esto? Pues como suele suceder, para algunos ninguno, y para otros (la mayoría) bastante.



Dejemos por el momento las virtudes y los defectos de estas series, y ciñámonos al tema que nos ocupa. Cuando una multinacional decide que una serie tiene que triunfar a nivel mundial, no suele dejar ningún detalle al azar. Se trata de asaltar literalmente a los jóvenes o niños con unos personajes o situaciones fáciles de recordar, e insistir hasta vaciar el cerebro infantil y juvenil, que es fácilmente moldeable. Luego simplemente es cuestión de que miremos donde miremos, nos encontremos con el producto en cuestión. ¿Y cómo se hace eso? Pues muy sencillo; hay que mostrar a todo el mundo que nuestra imagen vende, e introducirla en cualquier campo, hasta lo inimaginable: series de televisión, comics, libros, videojuegos, juegos de cartas, tazos, revistas, música, comida... la lista es interminable.

Hasta aquí no hay nada que criticar, me temo. Es normal que una gran compañía cree lo que se llama en el mundillo una 'imagen corporativa', y quiera rentabilizarla al máximo. Es una estrategia comercial a gran escala. Lo que ya comienza a ser preocupante es el momento en que absolutamente cualquiera se dedica a utilizar esa imagen para sacar beneficios. Las analogías con los buitres y las hienas son excesivas. Haced una prueba: ir a un kiosko y contad el número de publicaciones en las que aparece en la portada un pokemon o un digimon. Os puedo asegurar que el número nunca baja de 10. Y me estoy quedando corto.

En el momento en que una serie de este tipo empieza a despuntar, cualquier hijo de vecino se cree capaz de aprovechar el tirón y sacar unos dinerillos por la face. A eso hay que sumarle el movimiento natural y opuesto que siempre surge a la sombra de cualquier bombazo: las ligas "anti". Seguro que habréis visto ya programillas de matar Pokemones y demás parafernalia creada por gente que justamente esta harta de verse invadida por campañas de publicidad come-cerebros. Y por si fuera poco, aparecen los mini-frikis, niños que no tienen en la cabeza otra cosa que las listas completas de Pokemones y Digimones (esto último lo he comprobado personalmente). Total, que alrededor de cada bombazo de este tipo se crea toda una forma de vivir; sé que suena ridículo, pero es así.

¿Soluciones? En un principio ninguna. Es imposible detener un asalto cultural de ese calibre, tanto como impedir que en un concierto de Ricky Martin se desmayen unas cuantas jovencitas. La única opción está en manos de los padres de esos monstruos, que en teoría deberían poder enseñar a sus hijos que hay otras cosas además de los 150 Pokemon o las Digivoluciones. Pero eso también es predicar en el desierto. Y yo me canso ya de teclear, leches.

Lo único que podemos hacer la mayoría que sufrimos este acoso es encontrar la manera de ignorar estos fenómenos, ya que como todos los que ya han pasado (Power Rangers, Dragon Ball, Spice Girls), tienen su vida limitada. Gracias a Dios.

NOTA: Que conste en acta ante este tribunal, que en ningún momento he dicho que Digimon o Pokemon sean malos; personalmente me parecen graciosos, y siempre se pueden ver cosas curiosas, como en el Salón del Manga... !!!!!BULBASURRRRRRRRR!!!!!!!!!!!!!!

YoshiMaligno



CARD CAPTOR SAKURA

Cuando hablamos del fenómeno manga en nuestro país, en seguida nos vienen a la mente series del calibre de Dragon Ball, Saint Seiya, e incluso más recientemente Escaflowne o el mismísimo Rurouni Kenshin. Sin embargo y para beneficio del marginado otaku español, poco a poco las maravillosas cadenas privadas nos traen con cuenta gotas alguna serie de calidad considerable. Parece ser que Card Captor Sakura es una de ellas, y que si bien es conocida actualmente por el público español (los fan sub van que vuelan en nuestro país), nos es muy de agradecer poder verla con una calidad gráfica como se merece. Lo cierto es que las andanzas de la pequeña Sakura son de sobras sabidas por todos, pero gracias a su difusión por los televisores de nuestro país, se han convertido en serie de rabiosa actualidad, o como se diría vulgarmente, "se ha puesto de moda".Si alguno de vosotros aún no conoce a esta encantadora niña, a su amiga Tomoyo o al guardián Keroberos, que no se lo piense más y le eche un vistazo a Card Captor Sakura.



Las creadoras de semejante filón de mangas y capítulos son las muchachas de Clamp, encargadas de llevar a cabo otros proyectos de sobra conocidos como son, por ejemplo, Luchadoras de Leyenda (Magic Knight Rayearth) o RGVeda. Así pues con un poco de pincel de estas aguerridas autoras y unos polvillos mágicos de la mano de Kodansha salió a la luz tan prestigiosa y afamada serie.



Como toda buena serie de animación que se precie (y ahora muchos se me comerán), Card Captor Sakura esta basada en el manga del mismo nombre. Se publicó por primera vez en noviembre del 96, y ha sido durante cuatro años, un gran éxito de ventas en Japón. A su vez se divide en dos partes, la primera duró hasta principios del 97 y la segunda hasta febrero de este año. En cuanto al contenido de cada una de las partes de la saga, entraremos en detalles unas líneas más adelante, ya que como viene siendo lógico y normal, primero hemos de conocer a cada uno de los personajes integrantes de Card Captor Sakura.

Sakura Kinomoto: Es la prota indiscutible de la serie. Estudia 4º de primaria y es una niña alegre y feliz (como una lombriz). En torno a ella va a girar la trama argumental, ya que sin comerlo ni beberlo se va a convertir en cazadora de cartas, al liberarlas de modo fortuito. Ya a esta temprana edad, le gusta Yukito, el mejor amigo de su hermano. Además y para el que no lo sepa, le gustan las flores del cerezo, los colores rosa y blanco (por diosss) y detesta las matemáticas. ¿No os parece encantadora la niña?



Li Shaoran : Este intrépido muchacho, (el mejor de la serie a mi







parecer), es el más directo rival de Sakura. Ha llegado a Japón con el único propósito de robarle las cartas a la Cazadora.

El motivo fundamental del carácter de este chico es que es descendiente de Clow, por eso se cree más apto a la hora de poseer las cartas. Además forma un extraño triángulo amoroso con Sakura y Yukito (a pesar de que este último sea un tío).



Como curiosidades de este personaje, pues le molan las matemáticas y su color preferido...¿lo adivináis? Pues eso, el verde.

Tomoyo Daidouji: La mejor amiga de nuestra querida Sakura. Es rica, inteligente y mona, vamos una joya. Quizás lo único inexplicable de esta chica es su apasionada afición a grabar a Sakura en todos sus combates. Por eso la vemos continuamente en la serie a manos de una videocámara. Posee además una excelente voz y se dedica a diseñar todo el vestuario de su amiga, ya que según ella, piensa que debe ir bien vestida en cada una de sus batallas.



Keroberos: Es el peluche amarillo que anda revoloteando desde el primer capítulo de la serie. Se trata del guardián de las cartas de Clow, el cual se quedó dormido durante 30 años y por eso, la genial Sakura, pudo liberar y esparcir por vaya usted a saber donde, todas las ya citadas cartas. El aspecto verdadero de Kero-Chan (que así lo llaman) es el de un inmenso león de fuego, pero no puede adoptar la forma original hasta que Sakura, consiga las cartas de fuego y tierra. Hasta entonces debe de conservar la forma de un peluche a pesar de que no le sepa nada bueno.

Meiling Li: Como no podía ser de otra forma, aquí tenemos a nuestra propia Shampoo. Es inevitable recordar a este personaje de Ranma cuando vemos a Meiling Li. Se trata de la prima de Shaoran y le ha seguido desde China porque según ella es su prometida...estooo, ¿falta de originalidad? No se yo... A pesar de todo es muy buena en la lucha y considera a Sakura como rival suya debido a que se cree que hay algo entre su primo y ella. Si alguno de vosotros se empeña en buscar a esta buena moza en el manga que no se canse en vano ya que solo existe en la serie de animación.

Touya Kinomoto: El hermano mayor de la pequeña Sakura. La quiere mucho, y antiguamente salió con Kaho Mizuki, la profe de mates, aunque parece ser que se lleva demasiado bien con Yukito (otro más que parece ser que va a salir pronto del armario). Además tiene una extraño sentido de la intuición, que le permite ver fantasmas (en ocasiones veo muertos... ^o^!!)

Yukito Tsugishiro: Es el mejor amigo de Touya y a su vez el amor platónico de Sakura. Increíblemente este muchacho posee un atractivo físico al que nadie se puede resistir, ya que incluso Shaoran o el propio Touya parecen quedar prendados del chico. Su afición más relevante es comer, y es que creo que no hay ningún capítulo en el que no le veamos llevarse algo a la boca. Más adelante se convertirá en Yue, el juez encargado de decidir si nuestra Sakura debe convertirse o no en Maestra de Cartas.



Fujitaka Kinomoto: Es el padre de Sakura, que



perdió a su esposa y tuvo que hacerse cargo de dos críos a una temprana edad. Es profesor de arqueología en la universidad y es muy apto para todos los deportes, cualidad que Sakura y Touya han heredado de él.

Nadeshiko Kinomoto: Simplemente era la madre de Sakura de la cual no recuerda absolutamente nada, de no ser porque su padre le cuenta



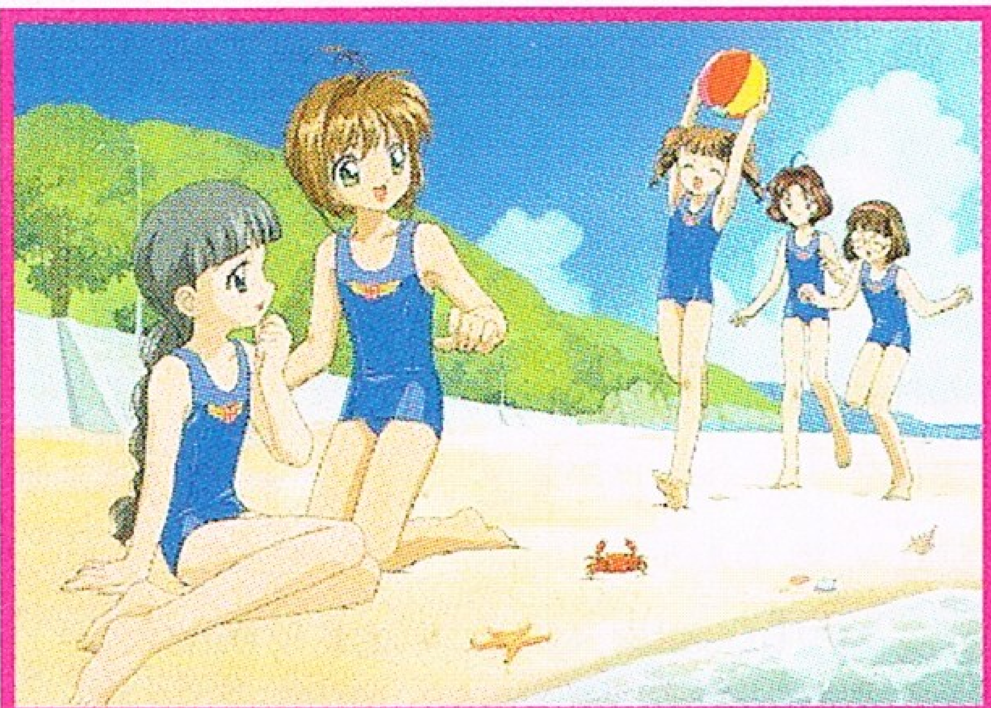
cosas de vez en cuando. Se sabe que era modelo y que se casó con Fujitaka a los 16 años. Desgraciadamente y como ya he nombrado antes, murió cuando Sakura solo tenía 3 años (angelico...) *-*

Sonomi Daidouji: Esta es la madre enfermiza de Tomoyo. La mujer no anda muy bien de la cabeza ya que estaba celosa del padre de Sakura, porque sentía una admiración obsesiva hacia Nadeshiko. Por eso quiere que Tomoyo lleve el pelo largo, para que le recuerde a su venerada.

Naoko Yanahisawa: Una amiguilla más de Sakura, la cual detesta la gimnasia, pero sin embargo pertenece al club de animadoras. ¿Alguien lo entiende?

Rika Sasaki: Si antes teníamos una Shampoo, ahora presentamos a una Kasumi. Esta es una gran amiga de Sakura. Madura donde las haya , es una buena ama de casa y esta enamorada de su profesor, el señor Terada.

Chiharu Mihara y Takashi Yamazaki: Dos colegas más de la panda de Sakura, son amigos y residentes en Japón. Yamazaki posee la cualidad de inventar historias absurdas que hace creer a Sakura y a Shaoran, el mejor amigo de éste.



Como podéis comprobar son una vasta lista de personajes que se completan con unos cuantos más, pero que desde aquí no consideramos de vital importancia en el desarrollo de la serie.

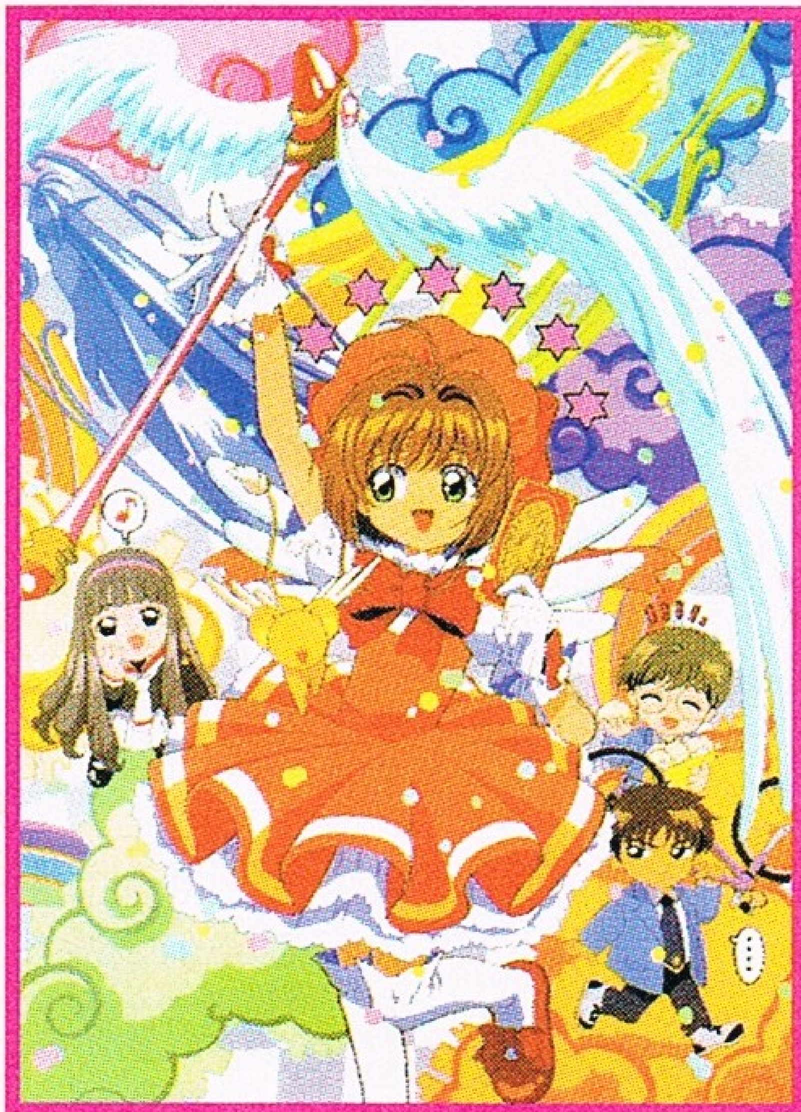


La trama argumental como ya sabéis gira en torno al momento en que Sakura llega del colegio, y escucha unos ruidos extraños en el sótano. Armada con su bastón de animadora (el cual le va a servir a lo largo de la serie para capturar las cartas), se decide a bajar las escaleras para descubrir lo que realmente ocurría allí. Sakura descubre un libro repleto de cartas. Las cartas de Clow. Como niña curiosa y pizpireta coge una carta, la del viento, provocando la dispersión del resto de la baraja. Así pues con la ayuda del guardián de las cartas, el cual es despertado de su sueño milenario tras la intromisión de la joven niña, Sakura deberá conseguir reunir de nuevo todas las cartas y llegar a ser un entrenador-pokem...uis no, una maestra de cartas, que viene a ser lo mismo.

Gracias al éxito del manga, en abril de 1998 empezó a emitirse en Japón la primera parte de la serie. En total tiene tres. La primera y la segunda que abarcan la saga de las cartas de Clow y la tercera es de la segunda saga del manga, cuando aparece Eriol, el malo malísimo de la serie.

Debido al éxito cosechado por la serie se hicieron dos películas. La primera se estrenó en los cines nipones el 21 de agosto del 99, y estuvo en cartel menos de un mes, tiempo que consideraríamos suficiente si alguien se propusiese proyectar anime en los cines de nuestro país. Envidia cochina a

nuestros venerados nihongines. La película, que dura aproximadamente algo más de hora y cuarto, contaba además con la proyección de Cover también de las chicas de Clamp y fue distribuida por la productora Madhouse, ya famosa por su incursión en eventos semejantes.



La historia narra el viaje a Hong Kong de Sakura y compañía, como premio en un concurso que había ganado en una papelería. El viaje se nos brinda la posibilidad de conocer a los familiares de Shaoran y Li. Mucha acción, cartas nuevas y batallas redondean una película que nada tendría que envidiar a la propia serie.

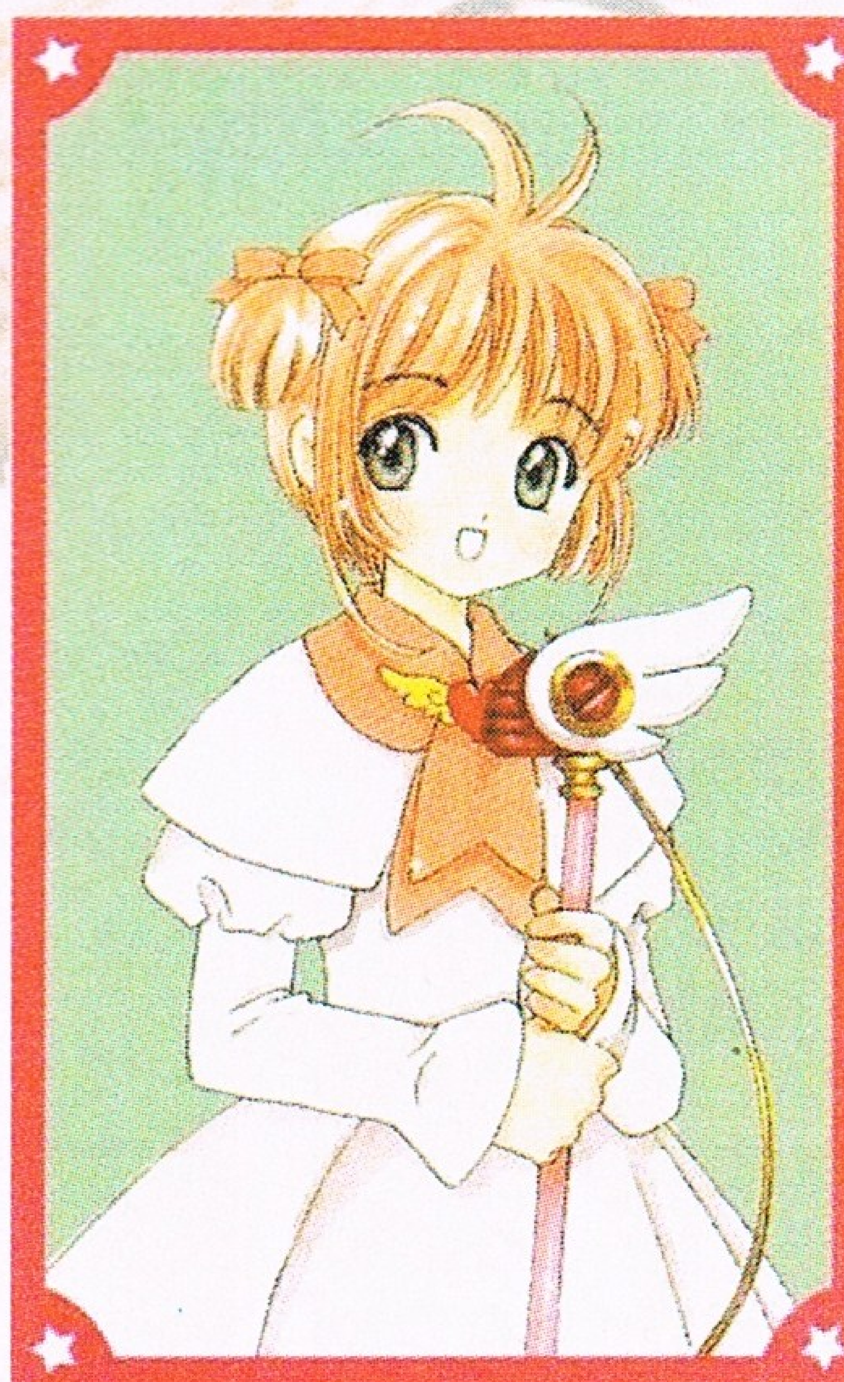
Los fanáticos de Sakura querían más, por eso en junio del 2000 llegó a las pantallas niponas Card Captor Sakura "the sealed cards". La película se desarrolla en verano. Shaoran y Li han decidido pasar las vacaciones en Japón. De pronto una luz hace que desaparezcan todas y cada una de las cartas. ¿Podrán Sakura y sus amigos reunir de nuevo todas las cartas? No os voy a desvelar el final, pero si que os digo que los últimos veinte minutos son dignos de ver, es precioso.





Debido al éxito cosechado y vinculando el termino manga-anime con el de videojuego, aparecieron gran cantidad de ellos en mercado japonés. Hagamos un exhaustivo repaso al material aparecido hasta la fecha.

Si hay una consola que podemos considerar como la triunfadora durante estos tres últimos años, es la Sony Playstation. Para este soporte existen tres juegos aparecidos hasta la fecha. En primer lugar tenemos un RPG muy del estilo de los primeros Batman de nuestros anticuados Spectrums. Es decir, escenarios en 3d con una vista superior. A su vez los personajes estaban dibujados en SD, con lo que el juego rebosaba buen sentido del humor desde el primer momento en el que comenzabas la partida. A su vez en algunas fases podíamos controlar a la mejor amiga de Sakura, Tomoyo.



El segundo fue titulado "Clow Card Magic". En esta ocasión era el típico juego de cartas en el que además de poder jugar alguna interesante partida el paquete que te vendían llevaba un montón de merchandising la mar de interesante, desde tamagochis de Keroberos, hasta tarjetas firmadas por las muchachas de Clamp. Por supuesto y debido a su elevado precio, este compacto para la 32 Bits de Sony, fue solo comercializado y editado solo para coleccionistas.



El último Card Captor Sakura aparecido para Playstation fue Sakura Tetris Edition. Basta con echarle un ojo al título para saber de qué clase de videojuego se trata ¿no?

La otra gran consola que se puede considerar como la reina de las portátiles es la ya veterana GameBoy. Sería el año 1998 cuando hizo su aparición la versión de Card Captor Sakura para GameBoy. Se trataba simplemente de la reconversión de la consola de Sony a la "pequeña" de las Nintendo. Idéntico juego, con las salvedades de las deficiencias gráficas propias de una consola de estas características.

Un año más tarde hizo su aparición otro juego de Sakura, Athlete Competitions. Eran pruebas de carreras y tonterías varias, sin duda para destacar lo buena que es la pequeña Sakura en el campo de los deportes. Sencillo de manejo, muy del estilo del mítico juego de TinyToons de la 16 Bits de Nintendo.

Este mismo año además ha aparecido un nuevo Card Captor Sakura para una de las consolas que más está dando que hablar ultimamente. Dreamcast, no se quiere quedar fuera del fenómeno Sakura y por eso nos deleita a todos los jugones con un gran compacto, rebosante de color, animación y diversión. Un juego totalmente recomendado a cualquier aficionado, ya no solo de Sakura, sino de cualquier otra serie de animación. Además y para los que quieran saber más de este juego dentro de unos meses, en la sección de videojuegos, os hablaré de esta gran aventura. No faltéis a la cita.

NdeR: Gracias a David Arnal y Silvia Villar por su ayuda en este artículo

Alberto Díez "GuiLe"

人狼

JIN-ROH

MANIAXX

マニアックス

Jin-Roh no es una película típica de anime. Se trata de una película que invita a pensar, que invita a meditar sobre el mundo en el que estamos, lleno de contradicciones, obligaciones, crueldad y tristeza. Algunos han definido muy acertadamente a Jin-Roh como "la versión cyberpunk del cuento de la Caperucita Roja". Y es que esta película es una extraña amalgama de géneros en el que la caperucita roja tiene un papel fundamental.

JIN-ROH
La brigada de los lobos

Ficha técnica
Director: *Hiroyuki Okiura*
Guionista / Idea original: *Mamoru Oshii*
Diseño personajes: *Tetsuya Nishio / Hiroyuki Okiura*
Música: *Hajime Mizoguchi*
Productora: *Production I.G.*

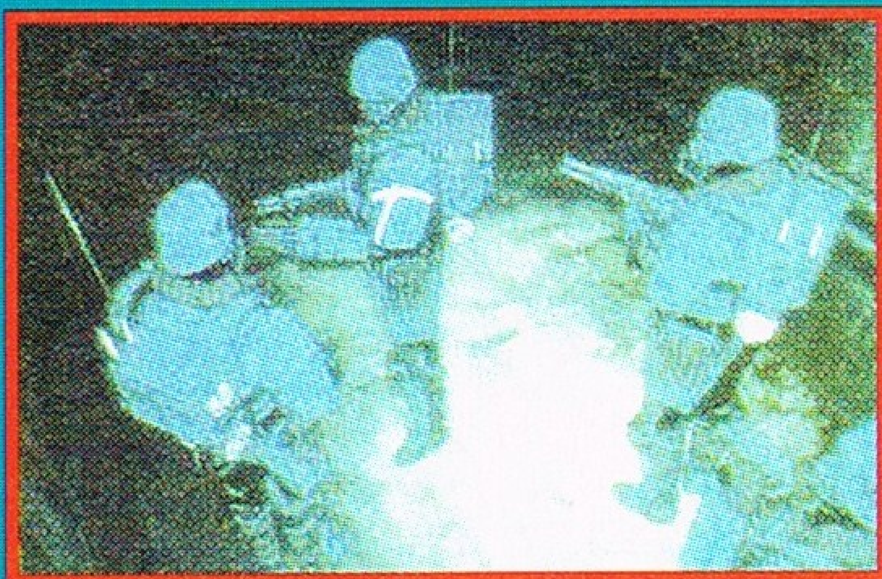
8月下旬発売予定



En qué estaría pensando Oshii? **Mamoru Oshii**, reverenciado director de *Ghost in the Shell*, es el encargado de la idea original y del guión de la película. En un principio, estaba previsto incluso que el mismo **Oshii** se encargara de la dirección de la misma, pero en el último momento se decidió que el cargo de director sería mejor encomendarlo al novato **Hiroyuki Okiura**. Decimos "novato" pero sólo en el cargo de director, ya que el bueno de **Okiura**, a sus 34 años, ha colaborado como animador en pesos pesados como *Akira*, *Patlabor 2*, *Memories* o *Ghost in the Shell*.



El resultado de esta fusión intelectual es *Jin-Roh* (cuya traducción literal



sería "hombre lobo"), una extrañísima pero a la vez interesante película de anime con un enrevesado argumento. Ello es fruto de la prolífica mente de **Mamoru Oshii**, quien parece ser que llevaba la idea de *Jin-Roh* en mente desde hacía bastantes años, sin lograr sacarla a la luz.

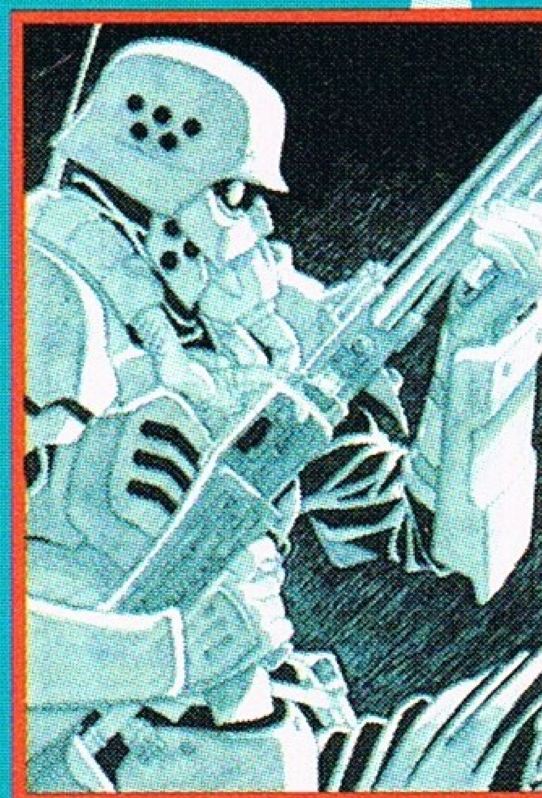


Seguramente fue por eso, por la indecisión o el lío mental (como lo queramos llamar) que **Oshii** tenía con *Jin-Roh*, que el director de **Production I.G.** decidió delegar las tareas de dirección a **Okiura**, para así poder dar un poco de frescura a la obra y conseguir así que no se convirtiera exclusivamente en una paranoia mental de difícil digestión.

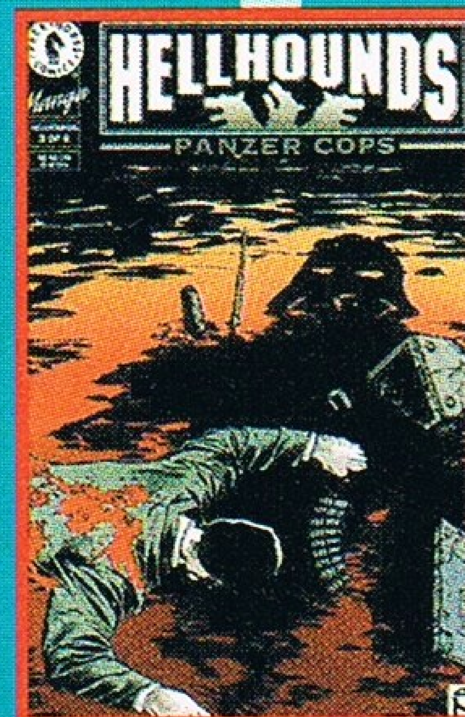
El resultado final, sin embargo, es igualmente una paranoia mental de difícil digestión, pero seguramente menos que si el director hubiera sido **Oshii**. ^_^

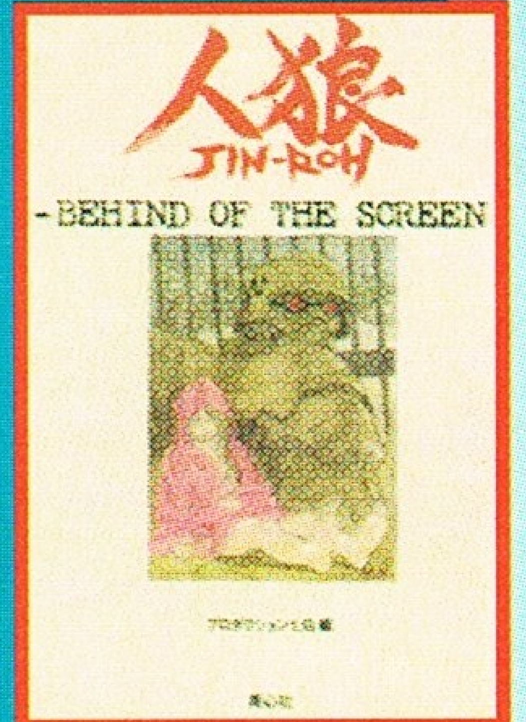
ARGUMENTO

La acción transcurre en unos hipotéticos años 60 en los que parece ser que Alemania ha ganado la Segunda Guerra Mundial (esto no se explica en ningún momento pero se puede llegar a intuir). Japón está convulso por culpa de un malestar general de la población, que se rebela contra el gobierno mediante terribles manifestaciones (que recuerdan a ciertas escenas de *Akira*) que la llamada Policía Metropolitana intenta disolver a la fuerza. Dentro de todo este caos hay un grupo de personas especialmente descontentas que mediante verdaderos actos terroristas, como colocación de explosivos, intenta hacer frente al gobierno de un modo bastante más drástico. Este grupo, que se hace llamar "La Secta", utiliza a chicas jóvenes para el transporte de los materiales explosivos entre las distintas unidades de combate. Estas chicas son las llamadas "Caperucitas Rojas".

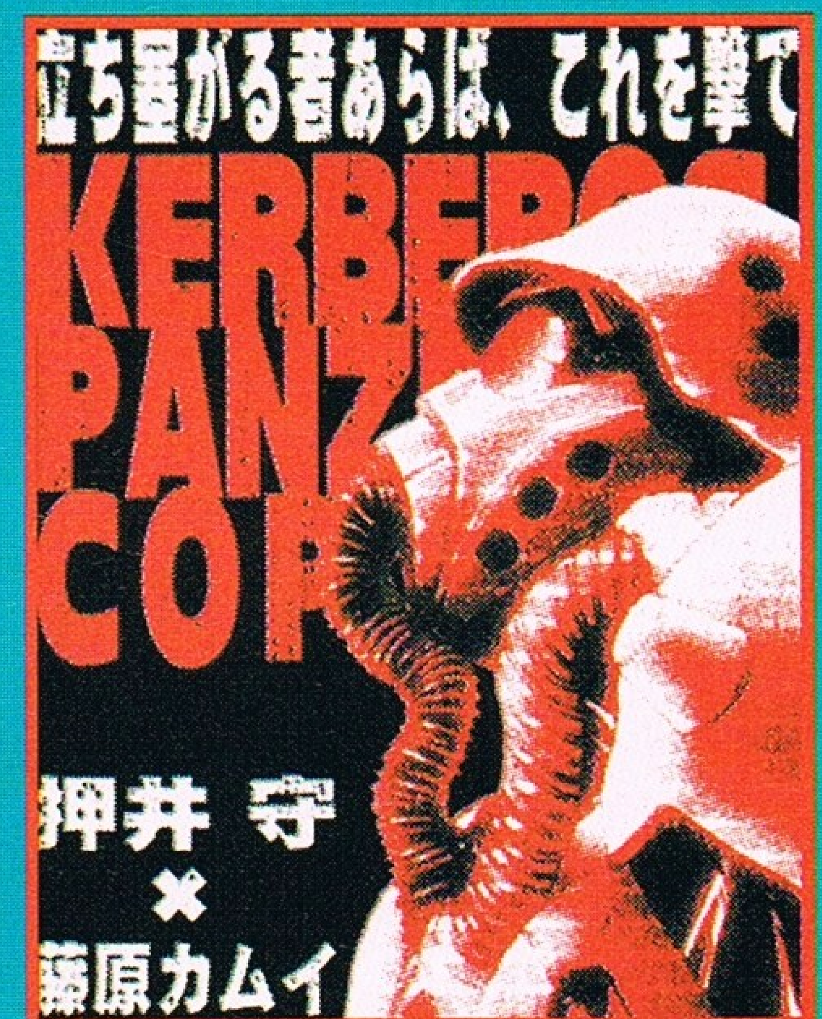


El propio gobierno y las fuerzas del orden están especialmente a la brega y se intentan hacer la zancadilla entre ellos para ver cuál es el cuerpo de policía que se lleva el gato del poder supremo al agua. En todo este fregado, además, hallamos a la "unidad especial", una brigada de policías armados hasta los dientes vistiendo una enorme armadura de cuerpo entero que les da apariencia de sanguinarios robots asesinos.



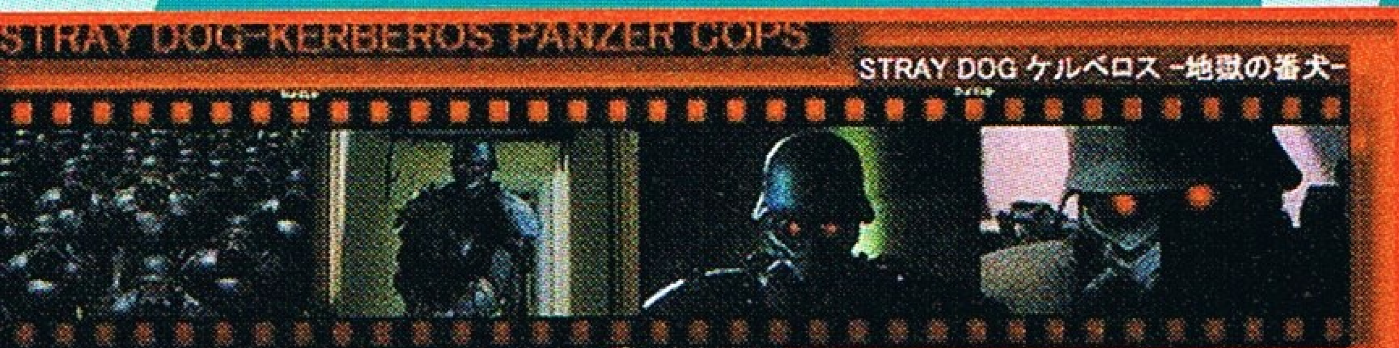


El protagonista de la historia es Kazuki Fuse, un policía de dicha "unidad especial" que un día topa con una de las caperucitas rojas de la Secta. Una chica muy joven que, antes de verse arrestada por la policía, prefiere suicidarse activando la bomba que transporta justo en las narices de Fuse, que ve aturdido como la chica acaba despedazada por la explosión. A partir de entonces, Fuse no será el mismo... Fuse se atormenta por la muerte de la



chiquilla y eso le lleva a caer justo en el centro de una complicadísima maquinación del cuerpo de policía rival que quiere enterrar a esta espantosa "unidad especial".

A partir de ese momento, la película se desarrolla narrándonos los tormentos de Fuse, sus temores y paranoias, las turbias maquinaciones políticas, etc... Todo ello acompañado por geniales recreaciones del cuento de la Caperucita Roja y escenas lúgu-





bres y tristes en las que se compara a Fuse y a la unidad especial con alimañas.

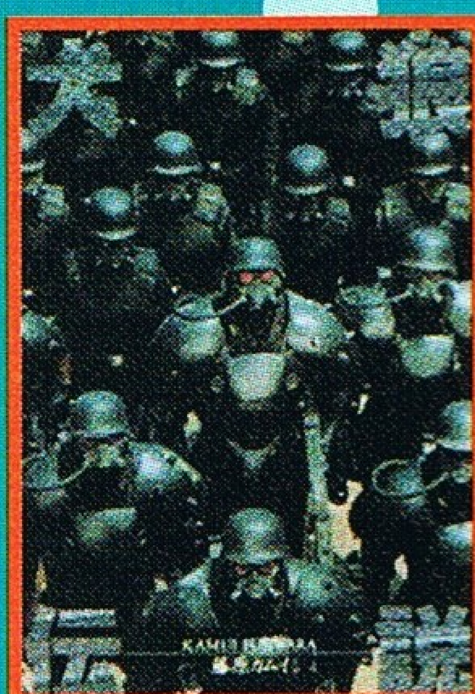
CONCLUSIÓN

Jin-Roh es una película muy recomendable por su detallada animación y puesta en escena, así como por su complicado argumento. Ésta es una de esas películas que hay que ver varias veces para llegar a entender en su totalidad.

En *Jin-Roh* se combinan escenas de acción con escenas tristes y lúgubres que invitan a pensar, escenas lentas y escenas rápidas. La atmósfera de *Jin-Roh* es oscura y asfixiante, muy bien lograda.

En cuanto a la animación, decir que es excelente y que el diseño de personajes es muy trabajado, muy realista, ya que los personajes tienen facciones claramente orientales, japonesas (al contrario que en la mayoría de animes). Tanto la animación como los personajes recuerdan bastante a *Perfect Blue*.

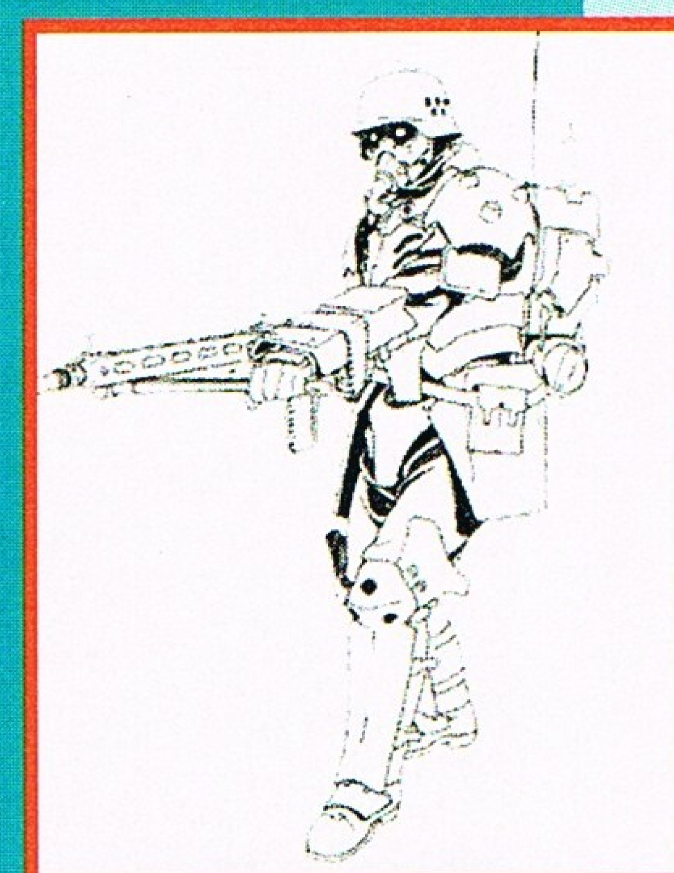
En octubre pudimos disfutar en Sitges, en el marco de **SITGES 2000 Festival Internacional de Cinema de Catalunya**, de la presentación exclusiva en el territorio español de *Jin-Roh*. Esperemos que alguna empresa edite esta película en nuestro país, es algo que vale la pena ver. Sin embargo, esta película no es algo tan inaccesible, ya que desde octubre está editada en Francia tanto en formato VHS como DVD. El VHS no lo podremos ver aquí, puesto que en Francia se utiliza un sistema diferente, pero el DVD es de la misma zona que España, la zona 2. Los impacientes ya se pueden apresurar a conseguir esta película en el país vecino.



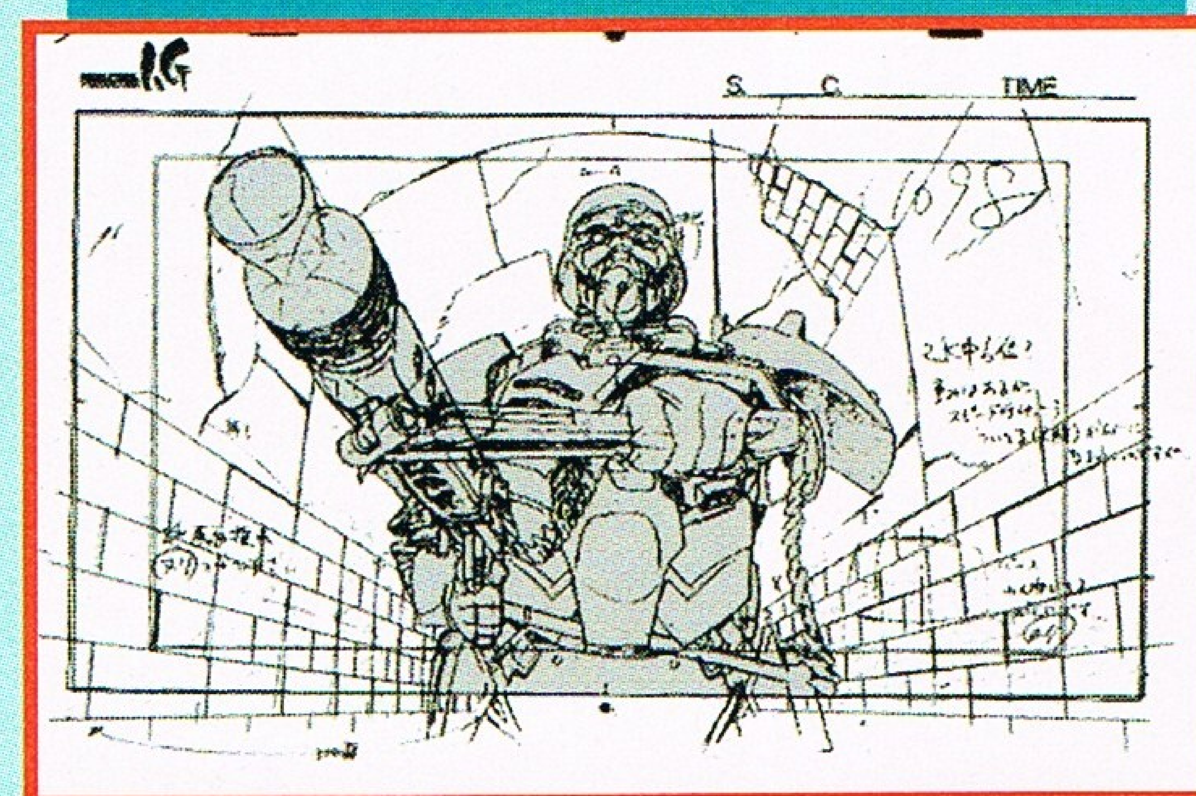






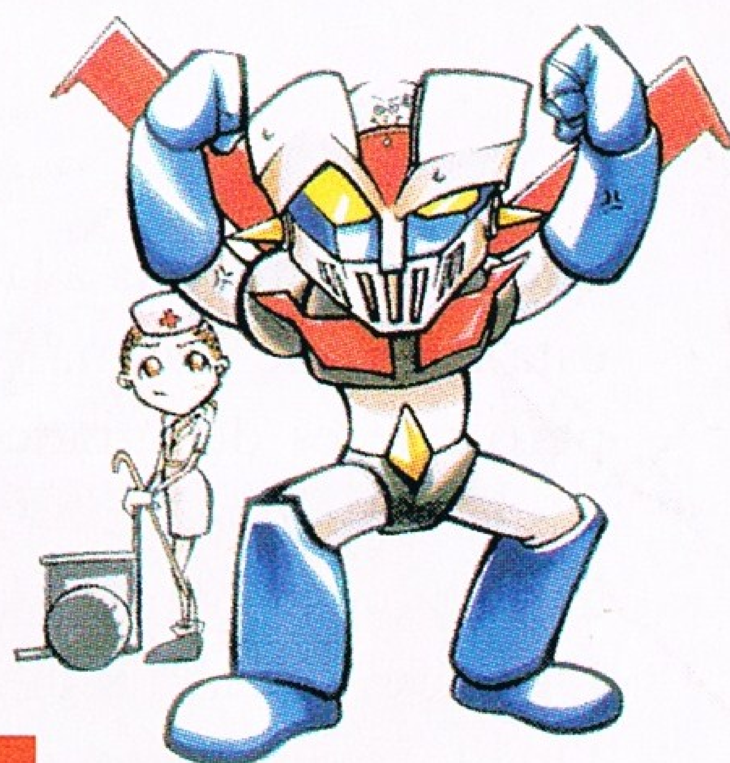


Marc Bernabé
(m-bernabe@dreamers.com)

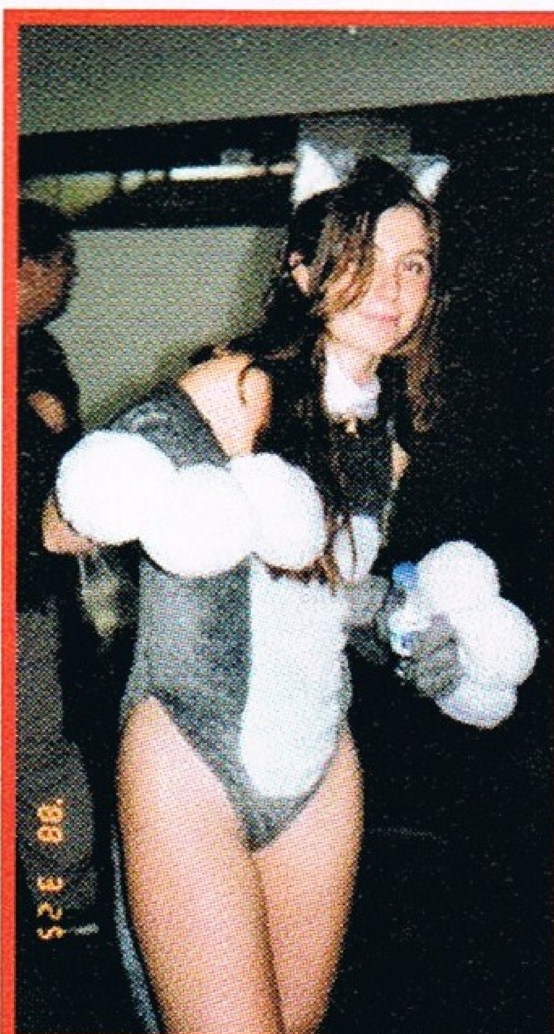


SALON DEL MANGA 2000

THE NEXT GENERATION



Llegó Noviembre, mes para el que los otakus de toda España nos estábamos preparando. Como cada año se iba a celebrar el aclamado y esperado Salón del Manga (ya, en su sexta edición) en La Farga de Hospitalet en Barcelona. Este año, la verdad es que nadie se esperaba que fuera "el mejor de todos" ya que sabíamos que no se iban a contar ni con invitados especiales (como los autores de Macross y Saint Seiya de años pasados) ni con la (poco apreciada hasta que no se suprime) exposición de cada año.



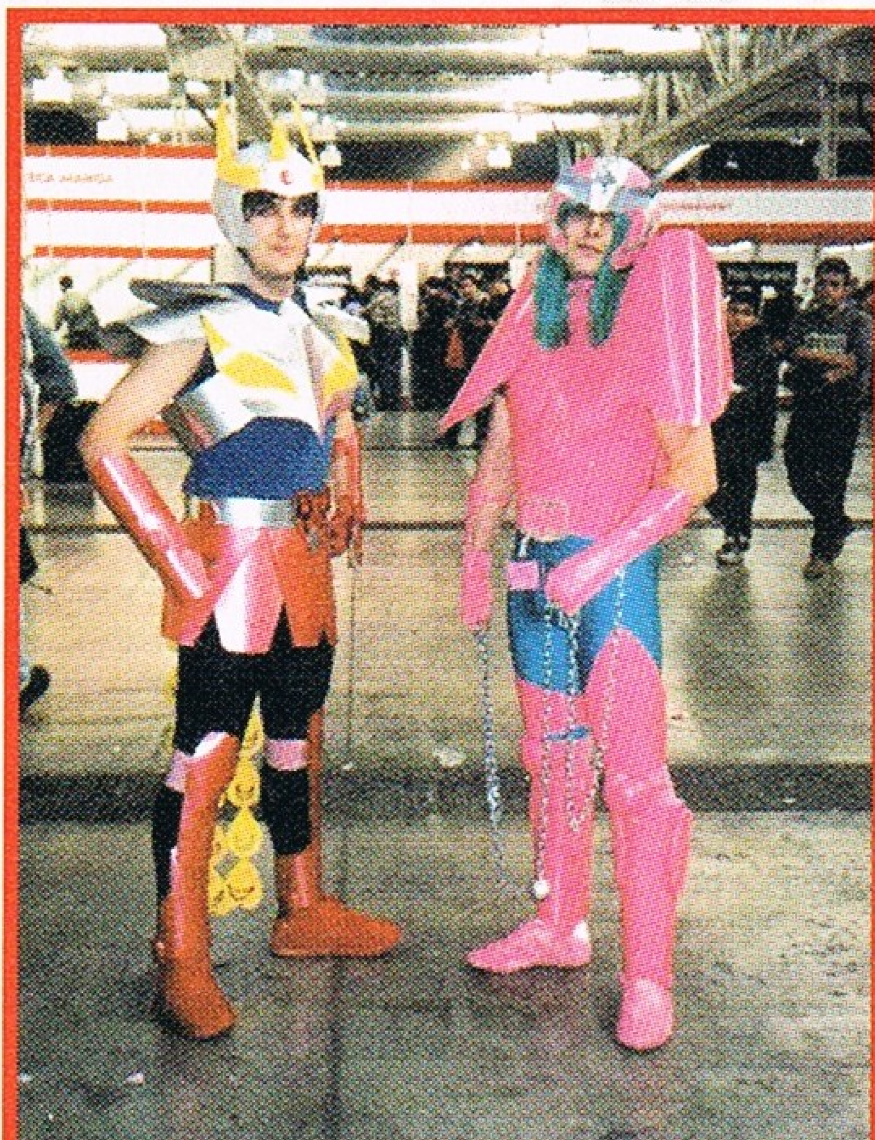
Sin embargo, y para sorpresa de todos, estuvo muy animado durante los tres días que duró gracias sobre todo a los asistentes, entre los que reinó el buen rollo y la capacidad increíble de entablar amistades en tan sólo unas horas.

En cuanto a las actividades que se realizaron, ya sean mesas redondas, charlas o proyecciones, estaría loco si os comentase cada una de las que se hicieron (además para eso estaban los panfletos informativos, no?). Sin embargo he de decir en cuanto a las mesas redondas, que al carecer de esa "estrella" nipona que esperamos cada año con ansia, quedaron un poco pobres al ver las mismas caras de siempre, los temas estaban más que trillados e incluso al coincidir de otros años se repetían gracias que a los que allí asistimos nos parecieron un tanto casposas. Menos mal que hubo algunas charlas que salvaron este apartado, como las de dibujantes (personas que realmente sí trabajan de esto) entre los que destacaban Nacho Fernández y nuestro compañero Ken Niimura como ponentes. Otro compañero de Dokan, Marc Bernabé junto a Verónica Calafell, nos hablaron de las traducciones en nuestro país demostrando que las personas que saben de un tema (y no son sólo "opinadores") pueden hacernos pasar un buen rato.



En las proyecciones, cabe decir que como en todos los actos de este tipo, fueron variadas y para todos los gustos, pero vamos, se podría decir que para todo buen aficionado al manga, es lo menos importante ya que se disfrutarían más con los colegas a la hora que quisiéramos y no a horarios establecidos. Sin embargo, para los que conseguir este tipo de películas fuera tarea difícil, en el Salón pudieron disfrutar de joyas como Boys Be, el final de Sailor Moon, Shin Chan o Gerreros del Viento entre otras.

Sin duda, la auténtica estrella del VI Salón del Manga fue el concurso de Cosplay (disfraces) que contó con un nivel casi imposible de superar en años próximos. Se contó con la participación de más de cuatrocientos chicos y chicas disfrazados de sus series favoritas, compitiendo en cada una de las categorías que había. Se vieron personajes sobre todo de Card Captor Sakura (debido a





que había categoría a la mejor Sakura de esta serie) de Ranma (algo ya habitual, pero que es de agradecer), a Alita con sus brazos de metal y todo, a Nausicaa, a Mazinger Z, grupos de Slayers, Digimon y Zelda, a alguna Sailor Moon, Dragon Half... Pero las dos series que se llevaron sin duda la ovación del público fueron: Evangelion, entre los que estaban Rei y Asuka (muy guapos y guapas), y el ganador absoluto del consurso, el EVA 01, y Saint Seiya (Los caballeros del Zodiaco) entre los que estaban Atenea, el Patriarca del Santuario, y dos caballeros de bronce que quedaron finalistas (quizás hubieran merecido algún premio, de haberse "mojado" el jurado) junto con el EVA, el caballero de Andrómeda y el del Fénix (la armadura de ambos era de metal auténtico, todo un lujazo).



También y como en otros años, hubo gente que se disfrazó de personajes de videojuegos: estaban casi todos de The King of Fighters, Dead or Alive (impresionantes), Chun Li, Akuma y Sakura de Street Fighter y tres de los protagonistas de Samurai Spirits. Pero personalmente (y ésta es mi opinión) creo que el jurado no tiene ni la más remota idea de con-



solas, ya que sin duda se merecieron más de un premio. El tan valiente jurado de esta edición tuvo también cosas buenas como la de incluir un premio



(como había hecho en otras ocasiones) al mejor "personaje no manga", categoría a la que se presentaron Lobezno y la princesa guerrera Xena con su compañera Gabrielle. El galardón se lo llevó por su parecido al original el miembro de la Patrulla X.

Otro aspecto que se quiso engrandecer con respecto a la edición del año pasado fue el concurso de Karaoke, incluyendo temas nuevos además de los ya existían. Así pues se podían cantar, los ya tan oídos temas de MazingerZ, Marmalade Boy o Rurouni Kenshin. Los participantes parece que se negaron a concursar con estas canciones seleccionadas y como este año se podía, ellos mismos trajeron sus canciones y las interpretaban con mucho más esmero e ilusión (para otro año, a ver si hacen lo que en otros actos como en las Jornadas de Zaragoza donde la lista de canciones disponibles superaba con creces la veintena...).

Como el Salón del Videojuego había sido ya unas semanas antes, la organización del Salón del Manga (con patrocinio de Sony) organizó un sólo campeonato de videojuegos. Sin embargo y gracias a Dios, se realizó con uno de los juegos que más dará que hablar durante el próximo año en las Playstation 2: el Tekken Tag Tournament.

Allí los mejores jugadores de España del juego del "puño de hierro" demostraron su clase y habilidades demostrando que para luchar no hace falta soltar el pad de control. La gente en los salones, no nos engañemos, fundamentalmente va a comprar artículos, mangas, cds y demás, y al cabo de un rato decide sentarse y leer u ojear lo que ha comprado. Parece ser que por este motivo Ficomic, montó una "biblioteca manga" (hubiera sido lo más lógico, al fin y al cabo). Pues nada más lejos de esto. Cuando entrabas en la supuesta biblioteca, te



encontrabas con un montón de libros y mangas de títulos desconocidos y realmente no sabías si quedarte a conocer "el nuevo mundo" o salir huyendo ante el peligro de lo desconocido.

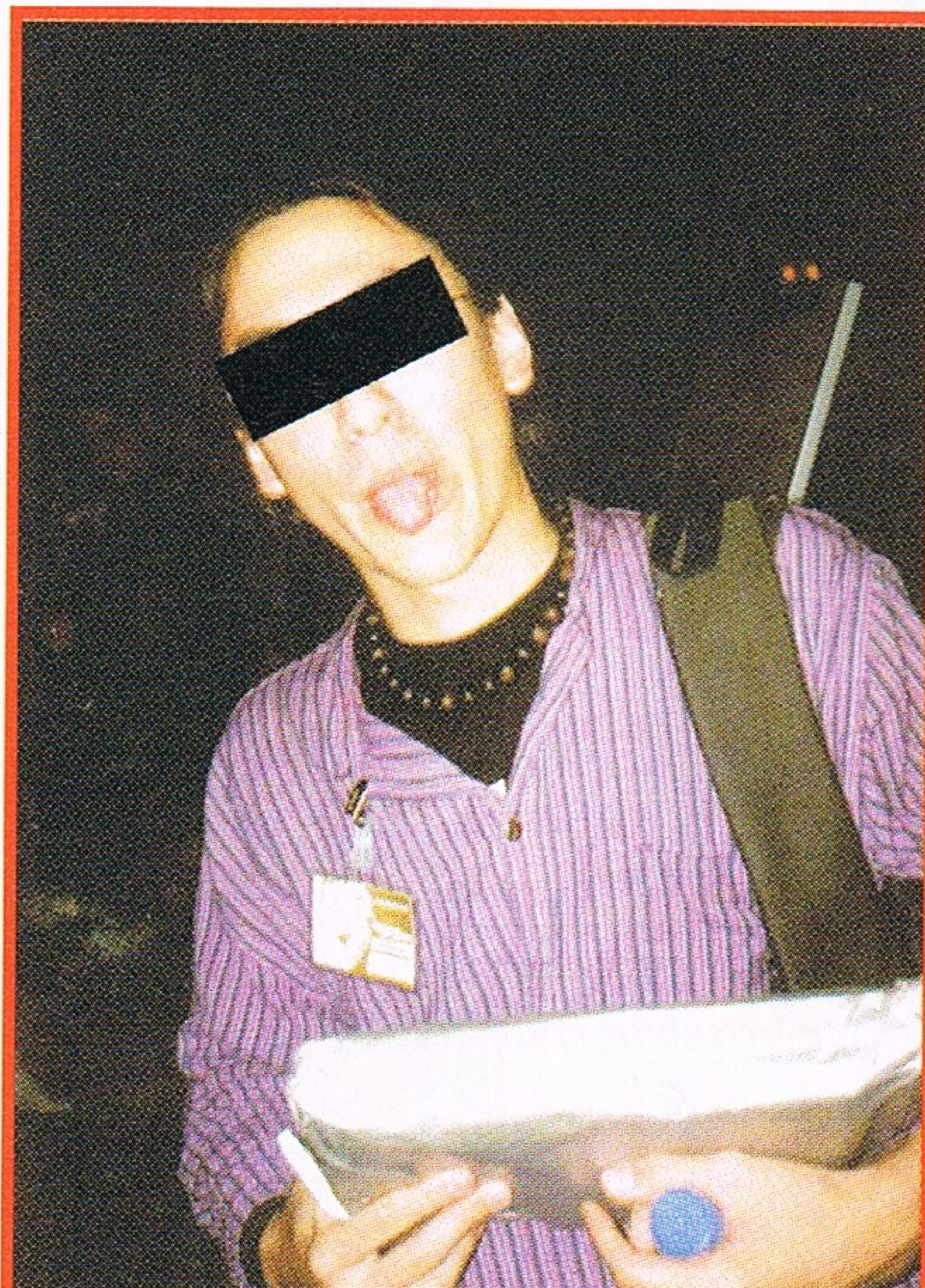








En lo referente a stands, hay que decir que faltaron muchos de lo ya habituales asistentes (nos quedamos con las ganas de ver a algunos por allí), pero sin embargo los que sí vinieron, lo hicieron con un montón de material de todos los géneros. También como todos los años, hubo "isla de fanzines", donde los fanzineros españoles se reúnen para cazar víctimas (en algunos casos) o a afortunados (en otros) que compren sus preciadas revistas o cómics. Este año en vez de fanediciones (que también las hubo) lo que llamaba la atención era la presencia de varias asociaciones manga españolas (es de agradecer que haya sociedades de este tipo, que consigan mantener vivo el espíritu de esta afición), no sólo de Barcelona, sino también de otros lugares como la Tatakae de Zaragoza, que nos comentó que en menos de un año, ya tiene casi el centenar de socios.



En resumen y ya para terminar diré que este Salón del Manga de Barcelona estuvo muy bien, ya que parece que más que antes, el manga empieza a ser de todos (jóvenes y mayores) y no sólo de un grupo de marisabidillos que se las dan de entendidos y no saben absolutamente nada (alguno de estos "dinosaurios" afirman que fue aburrido... ¿?). Ya era hora de que la asistencia de todos los otakus de España, levantara un Salón de estas características. Esperamos que en años próximos reine el mismo buen ambiente y nos sigamos viendo en este gran evento.

Gabriel Knight



CRAYON SHIN-CHAN



O UNA DE LAS SERIES MAS DIFICILES DE TRADUCIR DE LA TELE ACTUAL

Crayon Shin-chan es uno de los estrenos estrella del programa del **Canal 33** catalán **3xl.net** para su nueva temporada del 2001. De momento, esta serie que nos cuenta las trastadas del niño más repelente y gamberro de todo Japón y que se podría casi considerar la réplica japonesa a *Los Simpson,* sólo llegará a Catalunya. Pero esperemos que las demás cadenas autonómicas se decidan a llevarlo al resto de España. La serie *Shin-chan* (en Catalunya le han quitado el "*Crayon*") está basada en un manga de **Yoshito Usui** y se emite desde hace años en la **Asahi TV**. La verdad es que este anime no tiene desperdicio. Pero en este artículo no vamos a hablar de la serie como tal, sino de su traducción y adaptación al catalán. Un servidor, que se encarga de dicho trabajo junto con **Verònica Calafell**, os explicará las penas y glorias de la traducción de *Shin-chan*.

LA TRADUCCIÓN

Normalmente participan muchas figuras en el proceso que una serie de anime sufre hasta llegar al receptor final: el primer eslabón es el traductor. Una vez traducidos los guiones, estos sufren una revisión para ajustar la longitud de las frases a los movimientos de la boca de los personajes (el trabajo del ajustador); luego, el texto pasa por una revisión puramente lingüística; a continuación el proceso de doblaje; y finalmente una última revisión del producto acabado y listo para ser emitido.

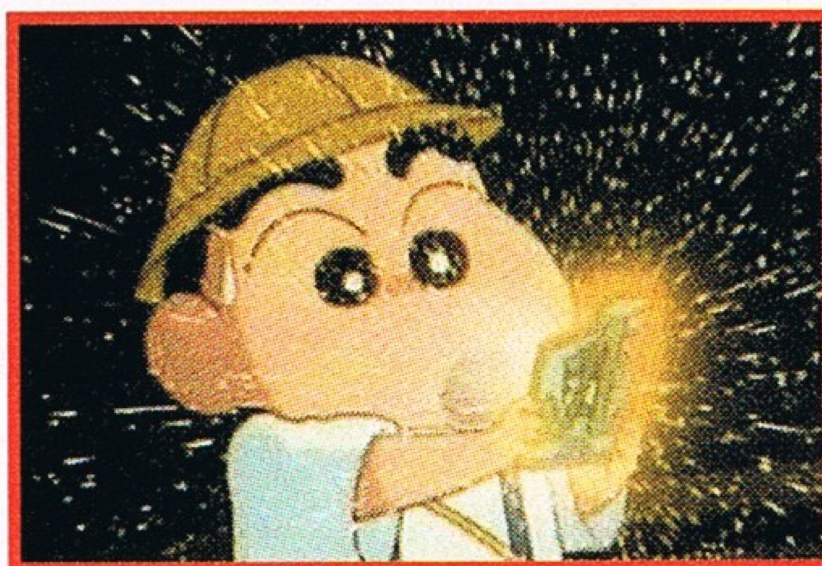


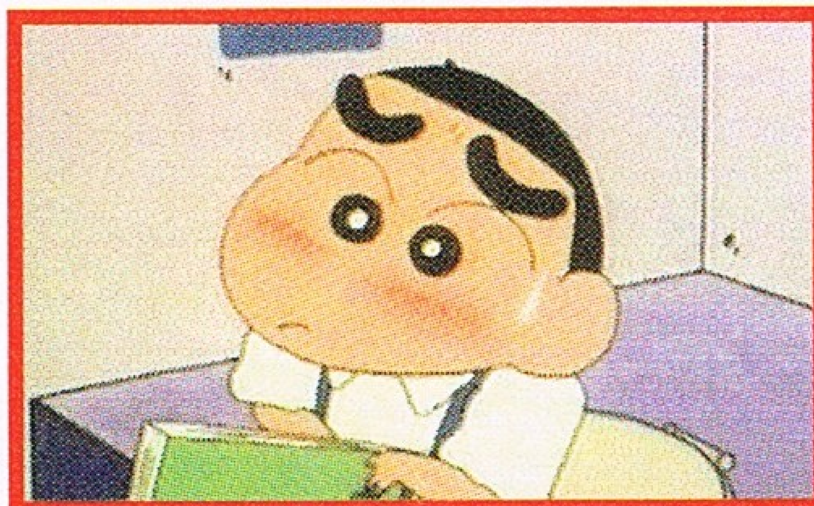
Sin embargo, pocas veces se habla de la traducción de los anime y de los manga. Normalmente el otaku critica favorable o desfavorablemente el trabajo posterior a la traducción de los guiones, es decir, el doblaje. La verdad es que la responsabilidad de que una serie llegue lo más íntegra y comprensiblemente posible al receptor final recae casi enteramente sobre los hombros de la figura del traductor. Una ardua tarea que en el caso de *Shin-chan* ve aumentada su grado de dificultad por los constantes juegos de palabras que se dan durante la serie.Y es que *Shin-chan* lo tiene todo para desesperar al pobre traductor: referencias culturales, juegos de palabras, chistes...¡Argh!

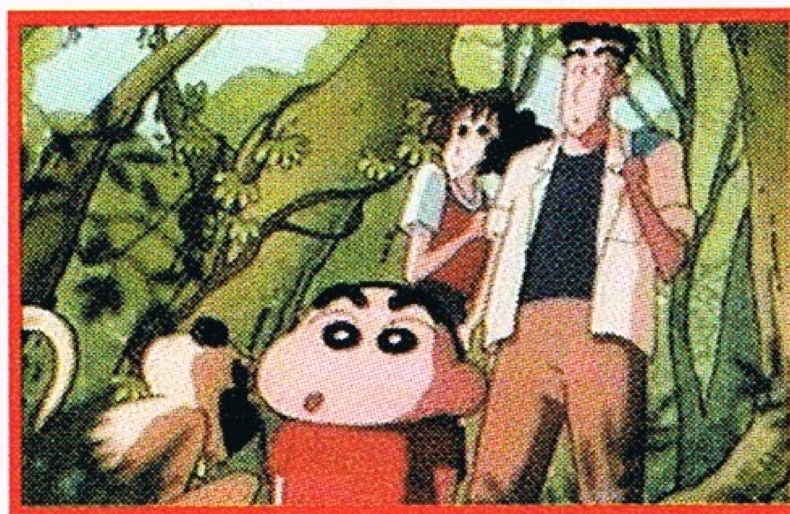
EL LENGUAJE COLOQUIAL

El japonés es ya de por sí un lenguaje de lo más difícil de aprender debido a su enrevesado sistema de escritura, pero es que además dentro del japonés hay numerosos registros (formales, informales, muy informales... etc) que se utilizan en ocasiones distintas. El japonés utilizado en *Shin-chan* es realmente difícil por su extremado coloquialismo, típico del japonés oral muy informal: existen todo tipo de truncaciones de palabras, contracciones, deformaciones, dialectismos, expresiones cotidianas... La sola comprensión del texto original llega a veces a ser una muy difícil tarea si uno no ha vivido en Japón durante un período relativamente largo de tiempo y ha interactuado con los propios japoneses en japonés coloquial.





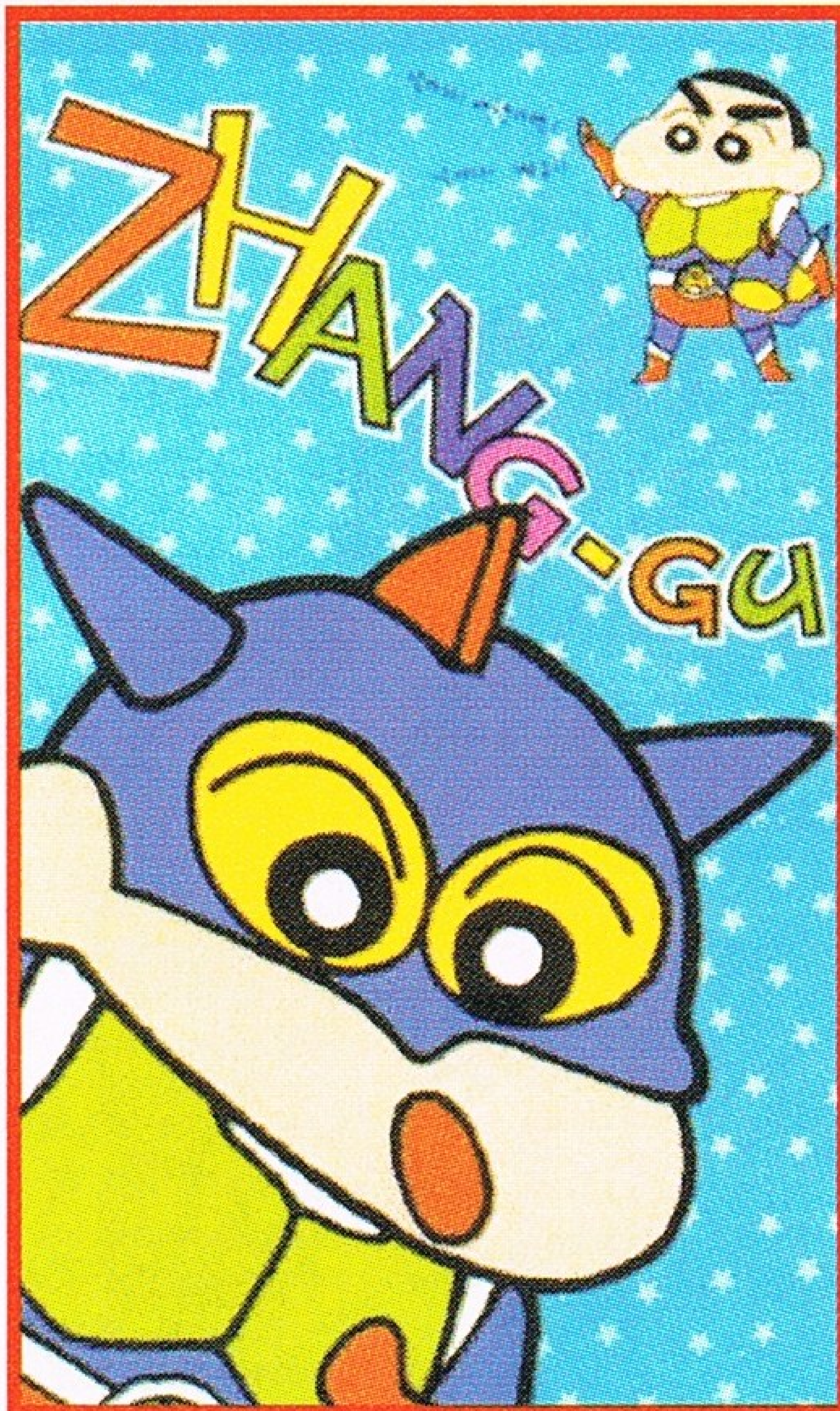




Aparte de todo esto, y superada la etapa de comprensión del original, encontramos en *Shin-chan* multitud de referencias culturales japonesas que no tienen traducción directa en español, como por ejemplo la fiesta del *hanami* (ir a ver los cerezos en flor), el *setsubun* (fiesta de la primavera)... O los diferentes platos de la cocina japonesa como el *sukiyaki* (cocido),



el *nattô* (semillas de soja fermentadas)... Quizás todo esto resulte familiar al otaku que conoce más o menos la cultura japonesa, pero el público general, la gran masa que verá *Shin-chan* por la tele, no conoce todos estos aspectos y hay que ofrecer una traducción explicativa. Los ejemplos que he ofrecido son los típicos, pero los hay mucho más intrínsecos, cosas que uno no comprendería si no ha vivido en Japón o tiene un elevadísimo conocimiento de la cultura japonesa...¡Argh!



LOS JUEGOS DE PALABRAS

Pero sin duda, lo que más dificultades presenta en la traducción de *Shin-chan* son los juegos de palabras que explotan la pobre fonética del japonés. En el japonés hay numerosos homófonos (palabras que se pronuncian igual, pero con distinto significado). Así, según el contexto, la palabra "*neru*" puede significar tanto "dormir" como "amasar" (hay miles como esta). En *Shin-chan* se explota mucho todo esto, lo que provoca situaciones muy divertidas... ¡En japonés!¿Cómo traducimos todo esto? Pues hay que estrujarse las meninges, y mucho, para encontrar soluciones, a veces brillantes, a veces sólo para superar el obstáculo lo más airosamente posible.

Aparte de esto, Shin-chan se suele equivocar diciendo "*okaeri*" (bienvenido) en vez de "*tadaima*" (ya estoy aquí) y cambia sílabas en una palabra. Por ejemplo, dice "*otsuya*" (velar a un muerto) en vez de "*oyatsu*" (merienda) y "*hentai da*" (es pervertido) en vez de "*taihen da*" (vaya, caramba) o dice "*burajaa*" (sostén) en vez de "*rajaa*" (entendido)... La tira de palabras como estas que hay que traducir y adaptar al catalán como sea y a costa de perder gracia y espontaneidad. ¡Horreur!

Cuando uno ha conseguido sobrepasar todas estas dificultades se siente como un héroe, y todavía más si se consigue que la gente se ría al ver los gags de la serie. En el **Salón del Manga de Barcelona** pudimos comprobar como nuestra traducción conectaba con la gente y como todo el mundo se reía con los gags del pequeño Shinnosuke. ¡Qué alegría para el traductor y para todo el equipo de doblaje!





CONCLUSIÓN

Normalmente las series de anime suelen llegar a España a través de una versión inglesa o francesa. Es un grave error no traducir las series de anime directamente del japonés, y con *Shin-chan* esto se demuestra clarísimamente. En la traducción al catalán nos vemos obligados a matar parte de la gracia de la serie debido a las diferencias culturales y lingüísticas que hacen imposible la conservación de todos los elementos del original. ¡Imaginad si *Shin-chan* llega a aterrizar aquí a través de una versión inglesa! ¡Habría perdido ya la mayor parte de su gracia antes incluso de traducirse a nuestro idioma!

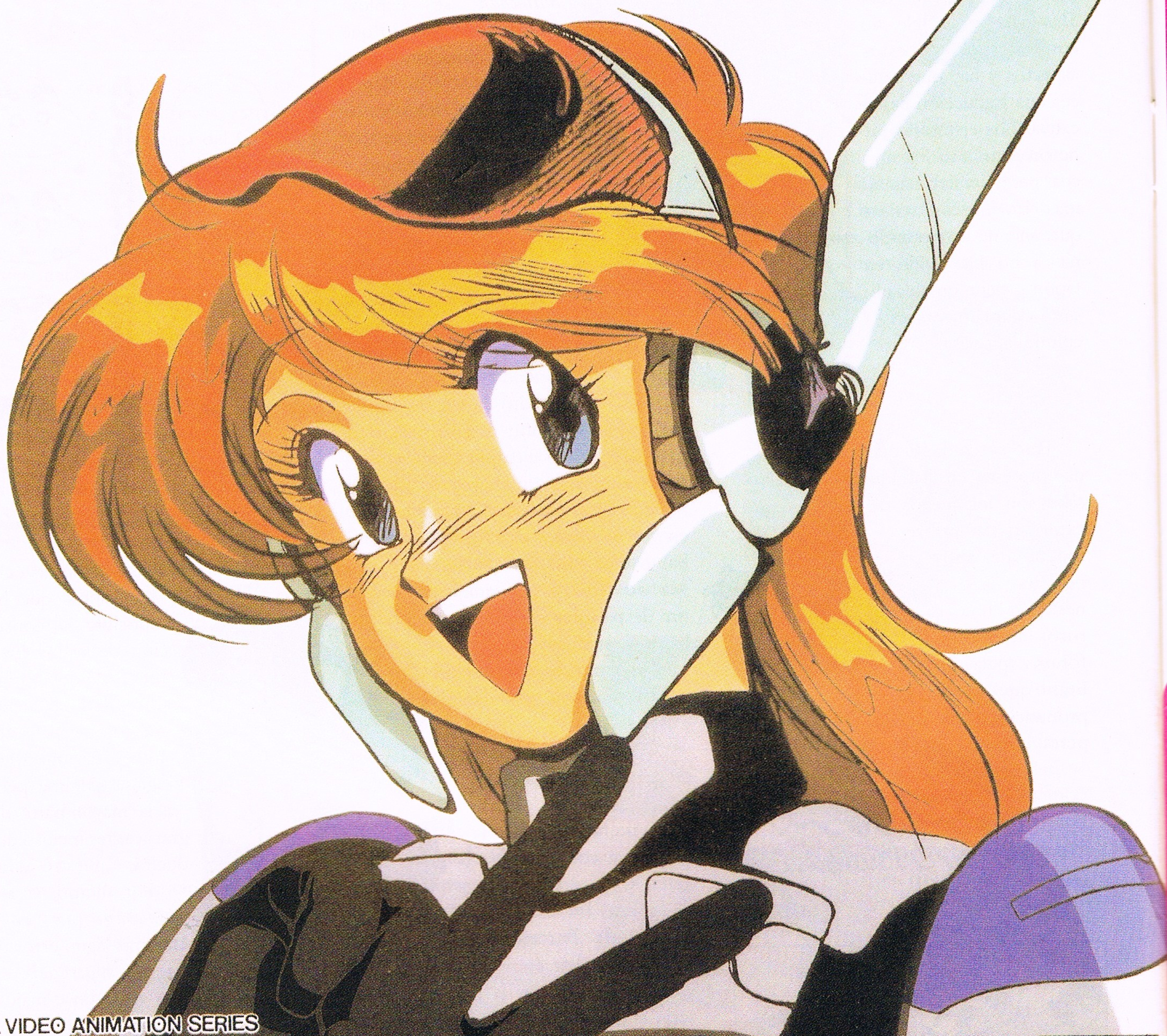
Por último, si al ver *Shin-chan* por la tele encuentras algún error o tienes cualquier sugerencia, siempre puedes mandarme un e-mail para comentármelo.

Marc Bernabé
(m-bernabe@dreamers.com)

Ficha técnica
Guión y dibujo (manga): ***Yoshito Usui***
Editorial: ***Futabasha***
Colección: ***Action Comics***
Núm. de volúmenes: ***27 (de momento)***
Años de publicación: ***1989-actualidad***
Núm. de capítulos (anime):
casi 400 (y sigue)

The legend of GALLFORCES brin- -gs forth a miracle in any epoch... In 2089, a treacherous attack by the MME, the powerful Cyberioid army, mankind to the brink has brought of ruin. But GALLFORCES rises up in fierce resistance to keep hope alive for the future!

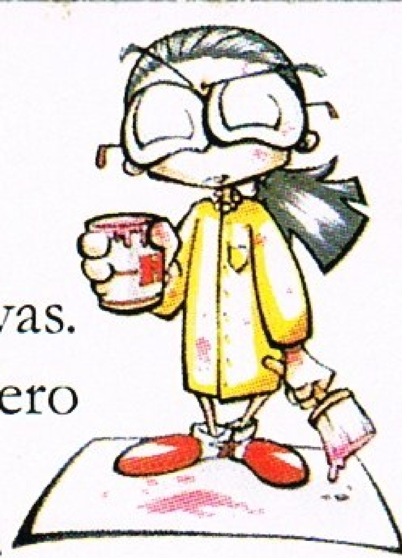
GALL FORCE



ORIGINAL VIDEO ANIMATION SERIES

GALLFORCE

CHAPTER OF THE EARTH



ART BOOK



Este mes hablamos de un libro de ilustraciones de los más completos que he visto, Gall force. No dejéis que su portada os engañe, aunque el dibujo de dicha portada sea obra de Kenichi Sonoda éste no es un Art Book sobre su obra.. El verdadero protagonista de este Art Book no es otro que Kimitoshi Yamane que es el diseñador de personajes de los ovas de Gall force.

La primera parte del Art Book aparte de las presentaciones de rigor, es un resumen de los diferentes ovas acompañados con imágenes de los mismos. Esta parte del Art book no está mal, pero deja mucho que desear además de ser demasiado larga (unas 25 páginas) no está muy bien aprovechada.

La siguiente sección del Art book es una pequeña galería con ilustraciones originales creadas para la promoción de los ovas. Los dibujos son excelentes, pero no son muchos.

Una vez se terminan las ilustraciones llega la parte más original del Art Book. Es una sección dedicada a las seiyus, increíble pero cierto. Éste es el único Art Book en el que dedican un rinconcito de su espacio a hablar de las diferentes seiyuus que interpretan a cada uno de los personajes. Es curioso poder asociar un personaje a una cara real. La mayoría de las veces te llevas una sorpresa.

Cuando digo que este Art Book es muy completo no lo digo con ligereza, también tienen un hueco para hablar de las maquetas relacionadas con los ovas, y aunque sólo es una página, las figuras están muy conseguidas.

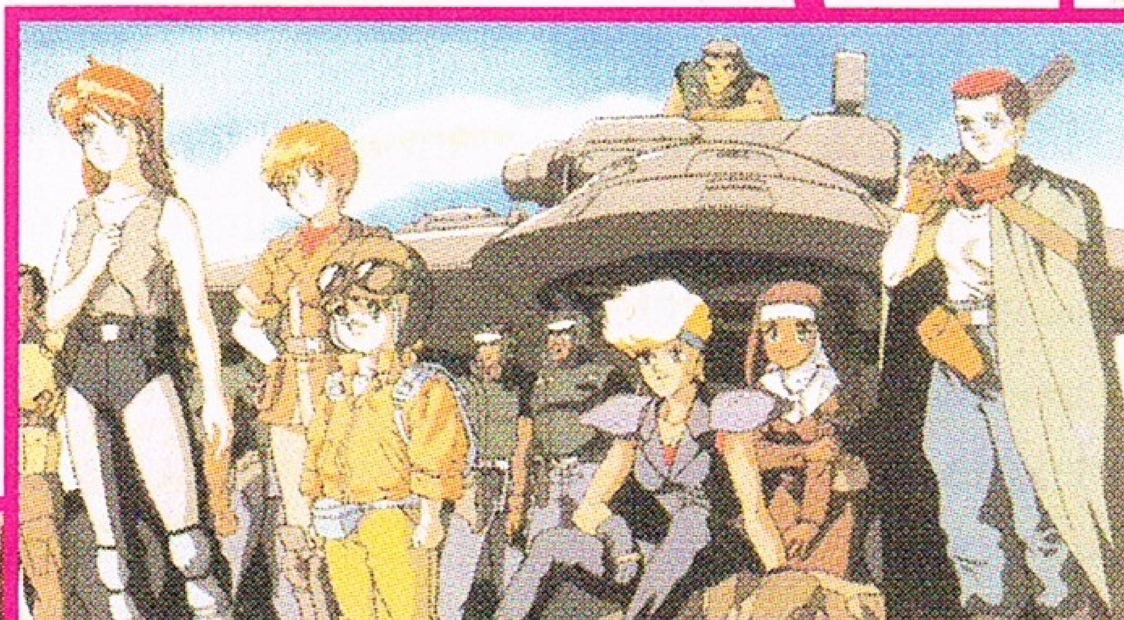
Prácticamente el resto del Art Book son diseños en blanco y negro, una gozada si como a mí os encanta ver de cómo han surgido y como han evolucionado vuestros personajes favoritos de cualquier anime.

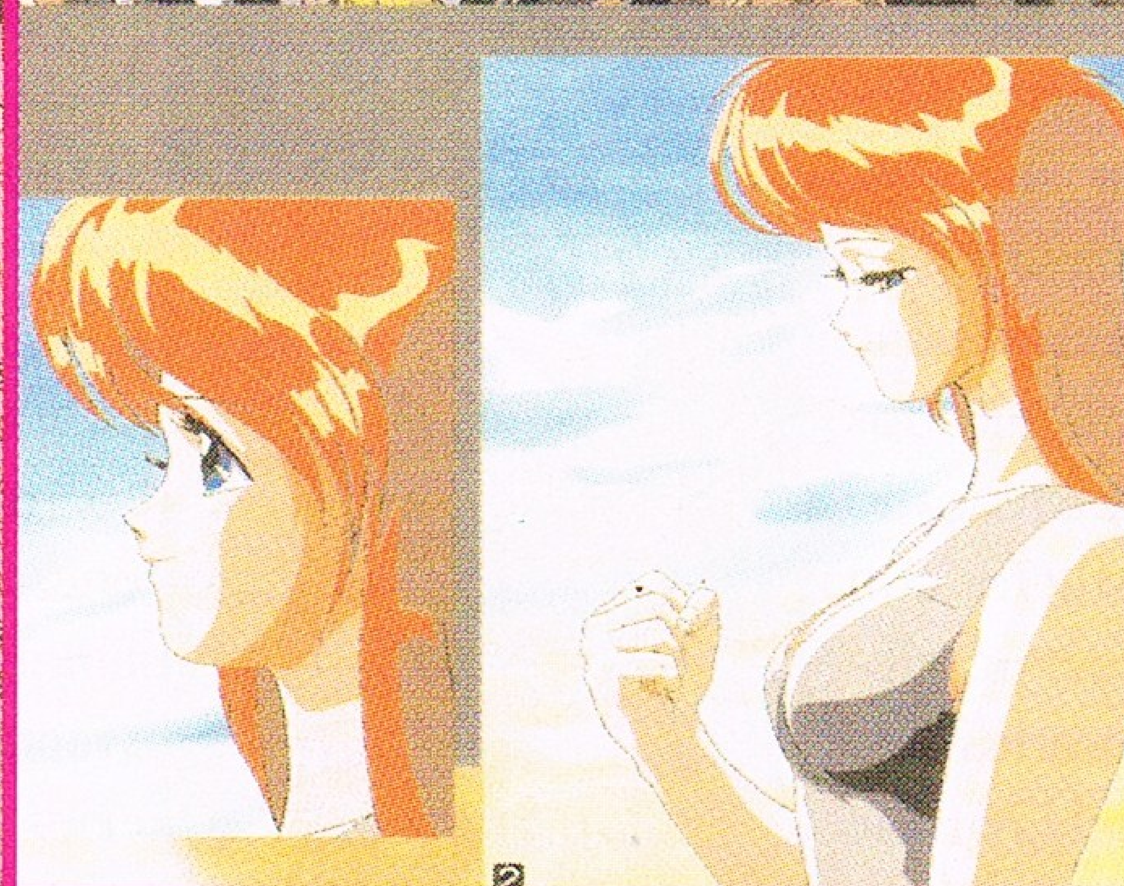
Los autores tampoco escatiman páginas para mostrarnos las páginas más significativas del story-board. Pero lo mejor sin duda alguna de este Art Book son los diseños tanto de los vehículos como de los alienígenas que rayan la perfección al ser de los más enrevesados que he visto hasta ahora.

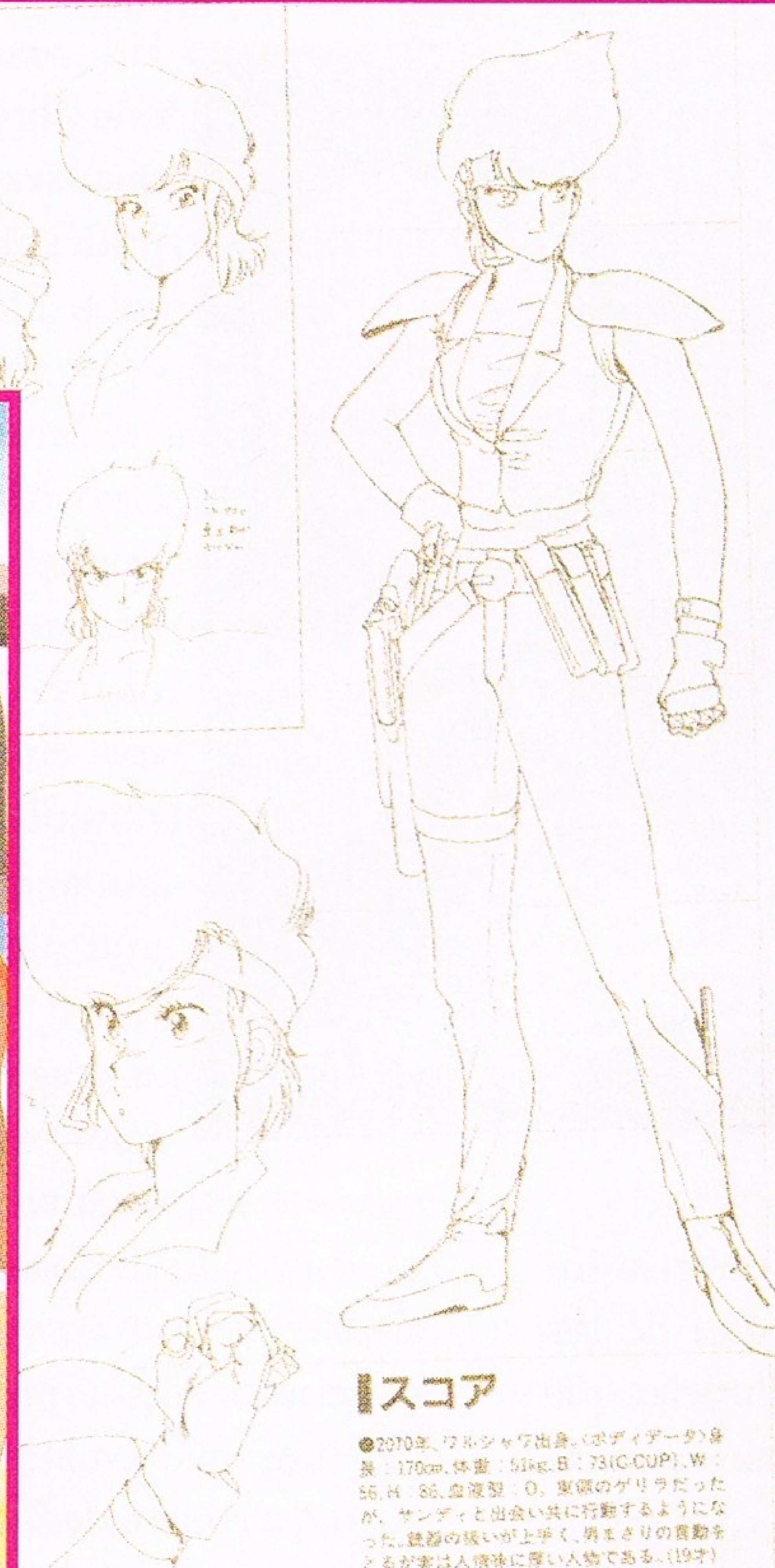
El diseño del armamento también merece una mención especial ya que aunque son modelos de armas futuristas no carecen de credibilidad como armas.

Gall force es un Art Book atípico con secciones atípicas y verdaderas joyas en su interior, más de 115 páginas, 50 de ellas a color por sólo 2.000 pesetas....no me digáis que no es un chollo.

Morpheus

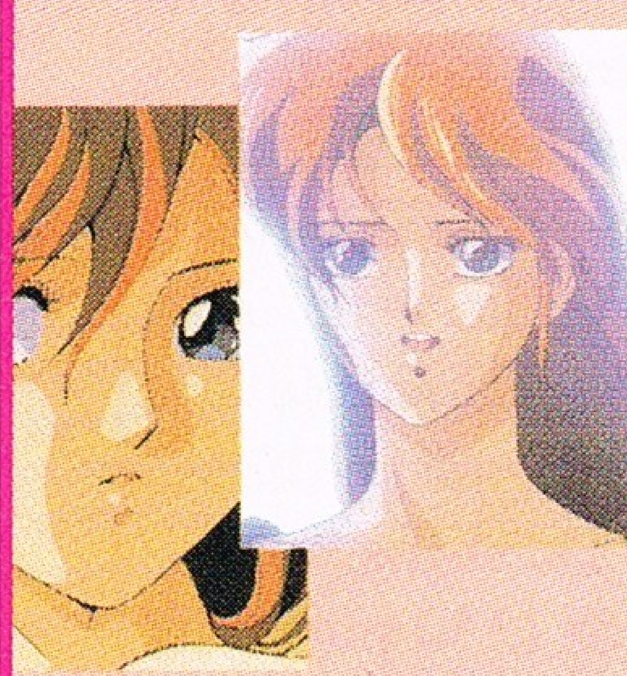


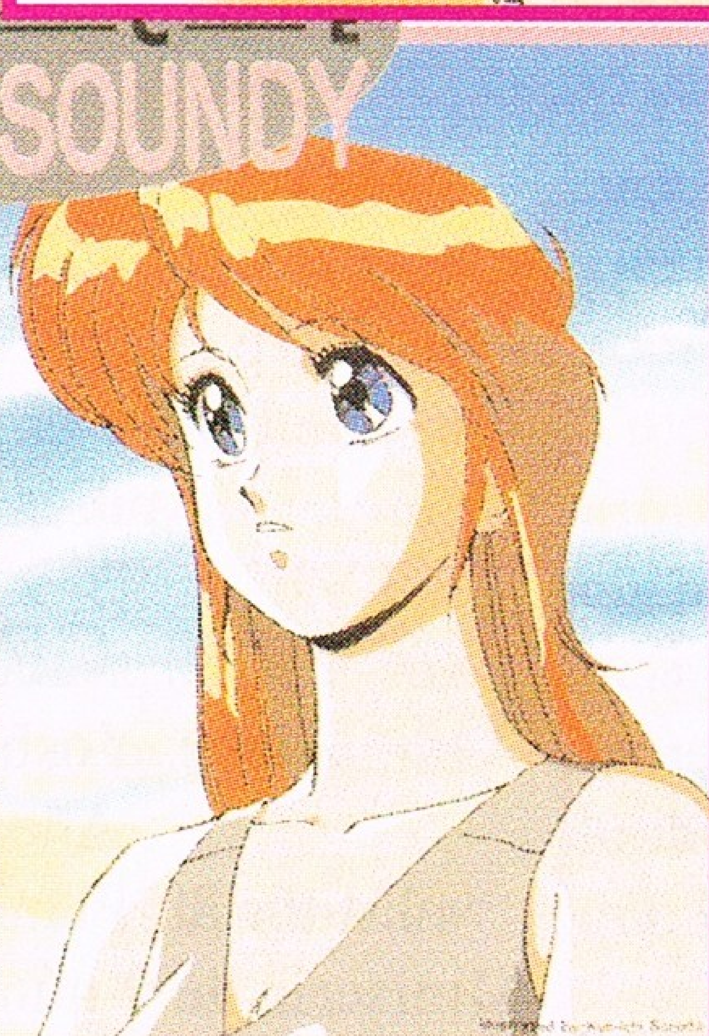


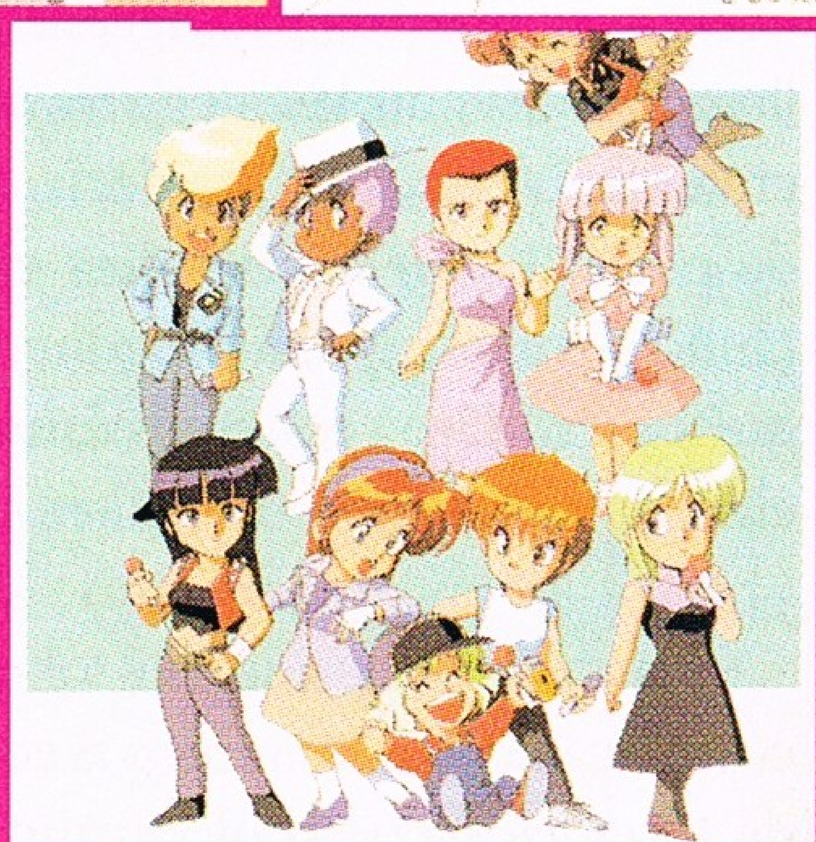






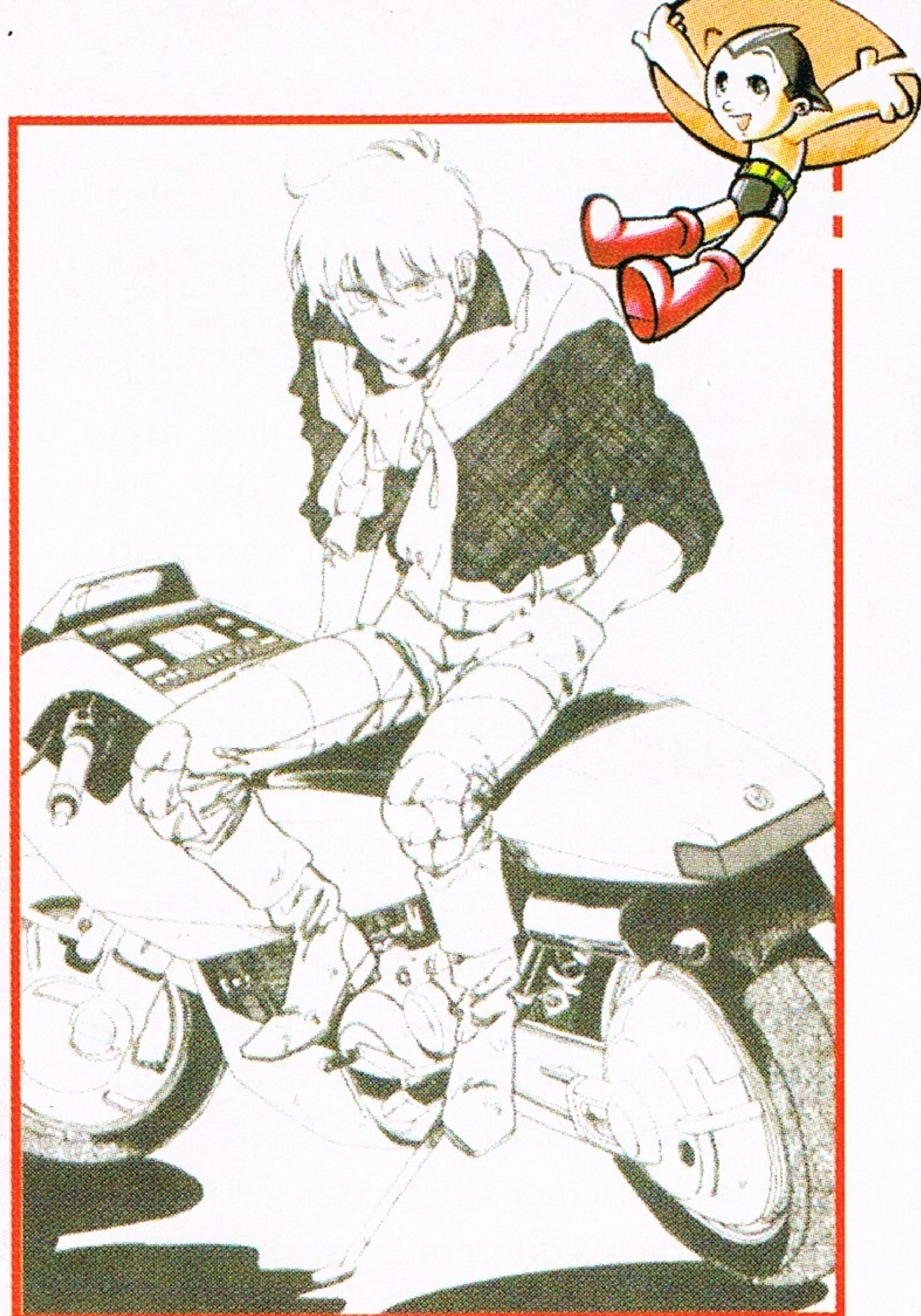








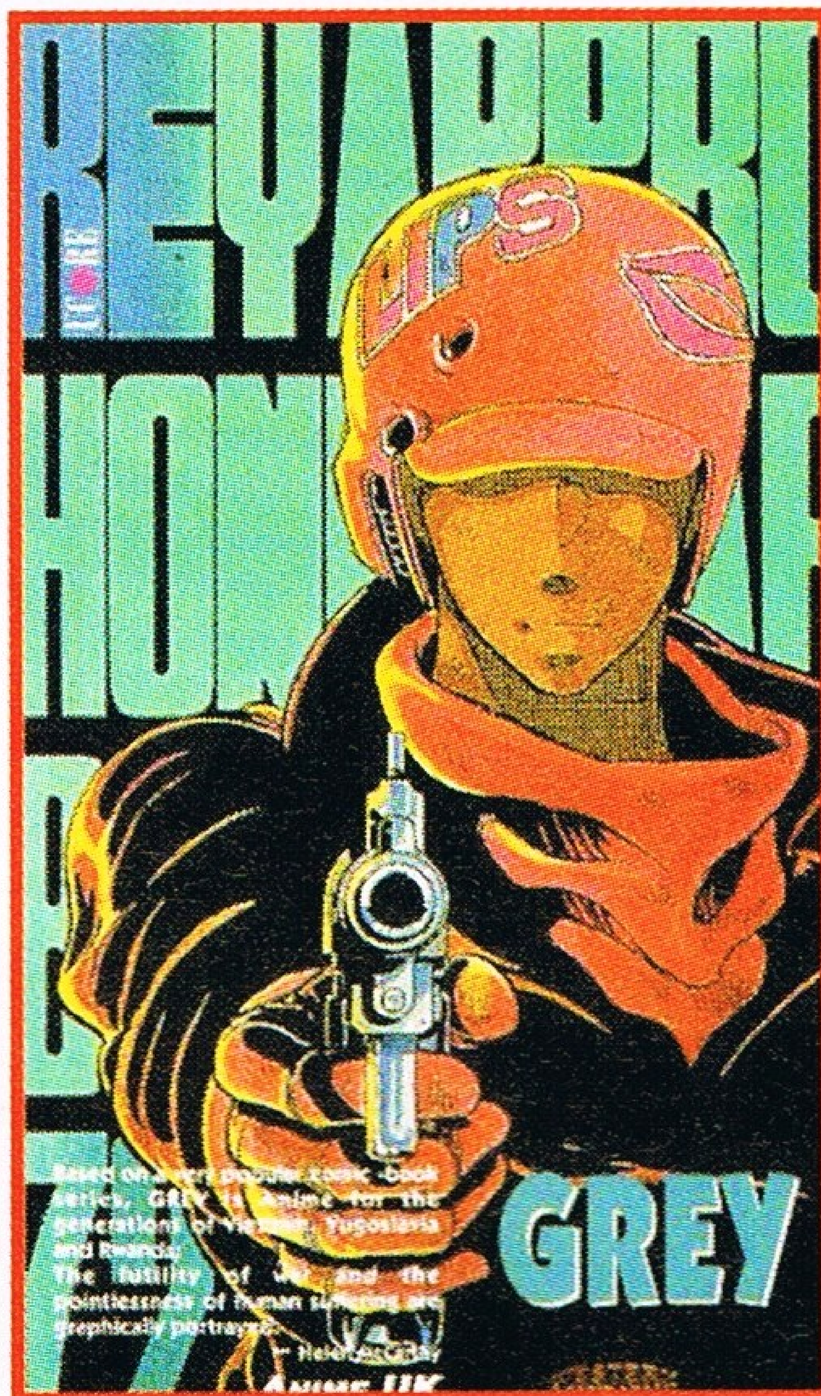
GREY





pesar de haberse publicado ya un par de series de este autor, nunca ha llegado a alcanzar un nivel de "autor conocido" en nuestro país. En este caso es especialmente curioso, dado que Tagami es uno de los autores preferidos por la crítica, y más desconocidos por el público en general.

Esta obra, no obstante, cuenta con dos ediciones: una en castellano y otra en catalán, siendo uno de los primeros experimentos editoriales para aprovechar el mayor volumen de ventas que existe en esta comunidad respecto al resto. No hace falta aclarar que no funcionó, quedando como una simple curiosidad a la sombra de otra edición de Dragon Ball en catalán que sí fue rentable.



Esta serie, y entramos ya en su argumento, está ambientada en uno de los múltiples futuros postapocalípticos que nos podemos encontrar en las series de manga (Appleseed, Sobrevivir en la nueva era glaciar, Eden, o Dragon Head -una serie que posiblemente no llegará a España, pero que cuenta con algún adicto que otro-). Para que me entendáis todos: el mismo escenario que reinaba en la saga cinematográfica de Mad Max. Allí encontramos a nuestro protagonista, un tal Grey, que después de fallecer su compañera (con el mote de "Lips", algo que queda patente en el casco de Grey) a manos de unos desaprensivos soldados, pierde todo su sentido de lucha frente al "sistema" imperante que clasifica a los ciudadanos en varias clases. En la cúspide de dicho sistema encontramos los ciudadanos del tipo "A", frente a los "F" que son los de categoría social más baja (si no contamos a las personas que ni tan si quiera poseían estatus de ciudadano). En resumen, un estado con aires de absolutismo que se alimentaba de un poder militar que jerarquizaba a las personas.

Nuestro amigo Grey recuerda la muerte de su compañera mientras se encuentra ya dentro del ejercito, un sistema en el que ha obtenido cierta fama por conseguir algunos objetivos en base a arriesgar su vida, que para él tiene ya poca importancia. De todos modos, ello le ha provocado algún que otro conflicto con sus compañeros, que en ocasiones han salido mal parados por sus "heroicidades". Hay que decir que nuestro protagonista llega a conseguir la categoría de ciudadano clase "B", es decir, a un paso de poder lograr la completa ciudadanía (aunque muchos nos preguntamos para qué quiere Grey esa ciudadanía durante algunas páginas).



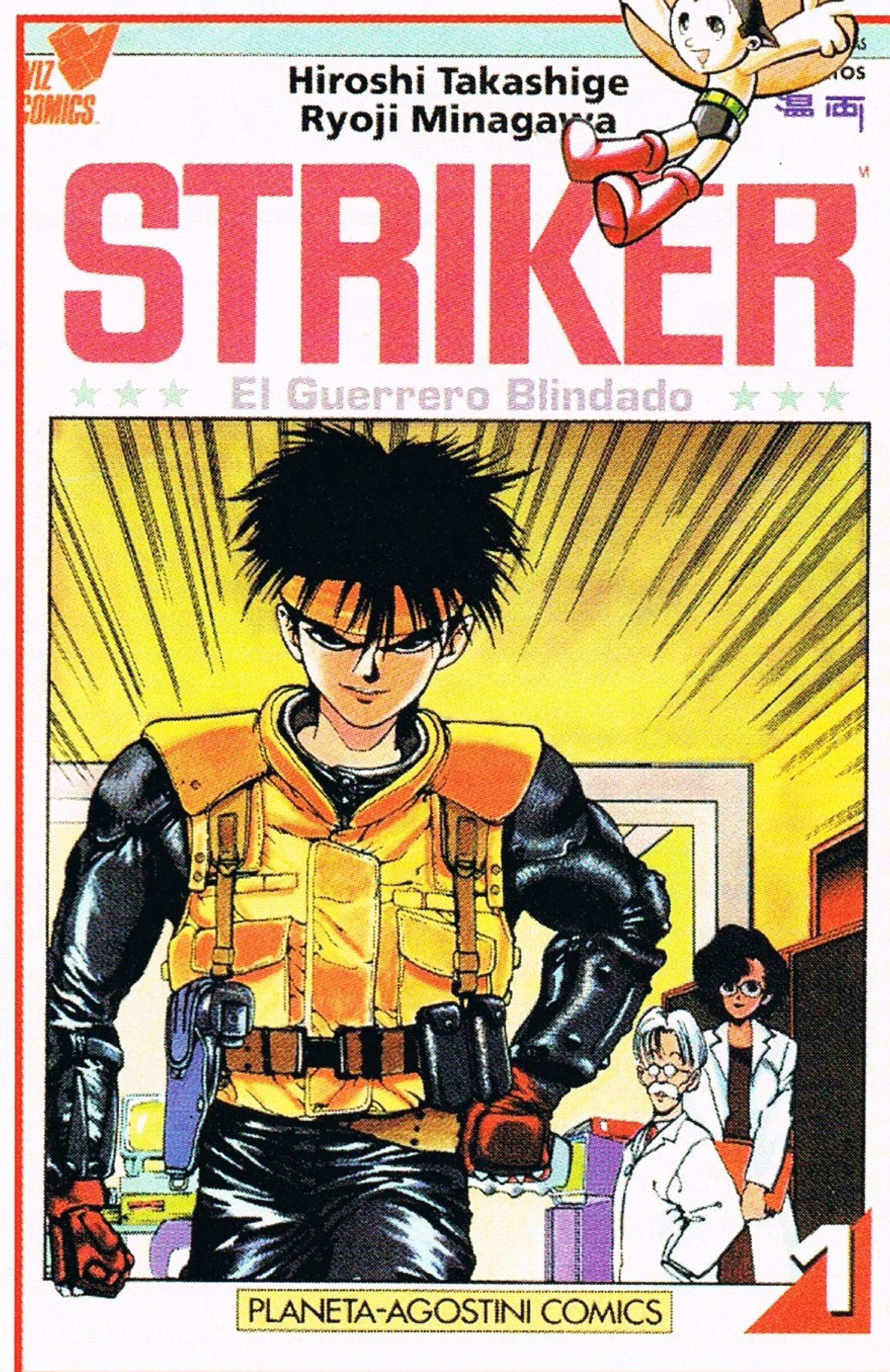
Ya desde el principio los planes se complican: Red, un amigo y compañero de Grey es secuestrado en unas condiciones demasiado sospechosas, y "Muerte" (que es así como es apodado nuestro amigo en el ejercito) haciendo caso omiso de sus necesidades o planes se pone a buscar a su amigo, descubriendo un gran plan político que desmonta todos sus ideales (no voy a dar demasiados detalles, puesto que espero que alguno de vosotros tenga la intención de leer esta serie). Eso hace cambiar radicalmente de bando a Grey, que a partir de entonces tratará de descubrir todo lo que hay detrás de esa conspiración de magnitudes gigantescas.

Para terminar, no quiero olvidarme de advertiros que esta serie es de temática más madura de lo que está acostumbrado el público en general, por lo que no se la recomendaría al público en general. Por otro lado, también es destacable su dibujo, característico de todas las series de Tagami y que nunca deja indiferente (es decir, que o te gusta o lo odias), algo que hace a esta serie distinguirse notablemente del resto, para bien o para mal.

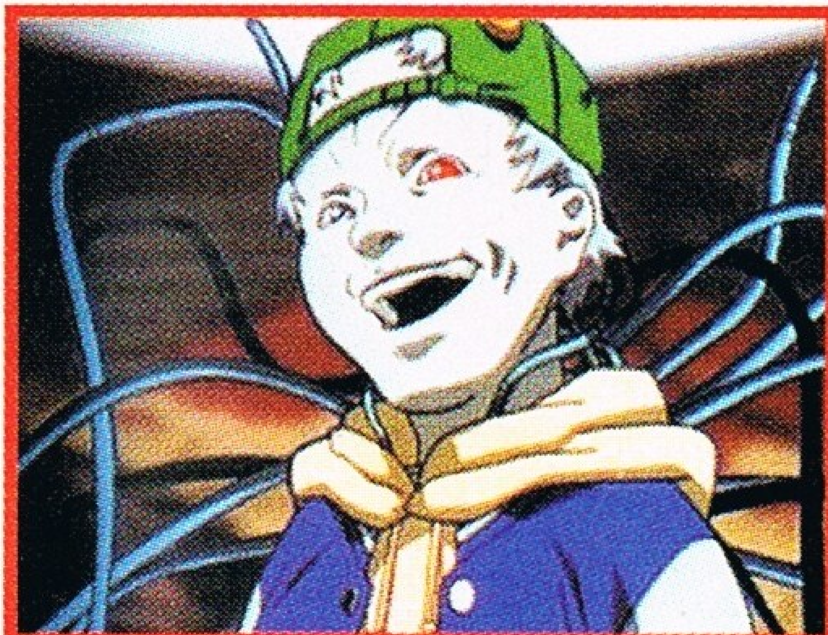
Andrés G. Mendoza

GREY
Autor: Yoshihisa Tagami
Año:1992
Editorial: Planeta De Agostini
Miniserie de 9 números (350 ptas c/u)

STRIKER



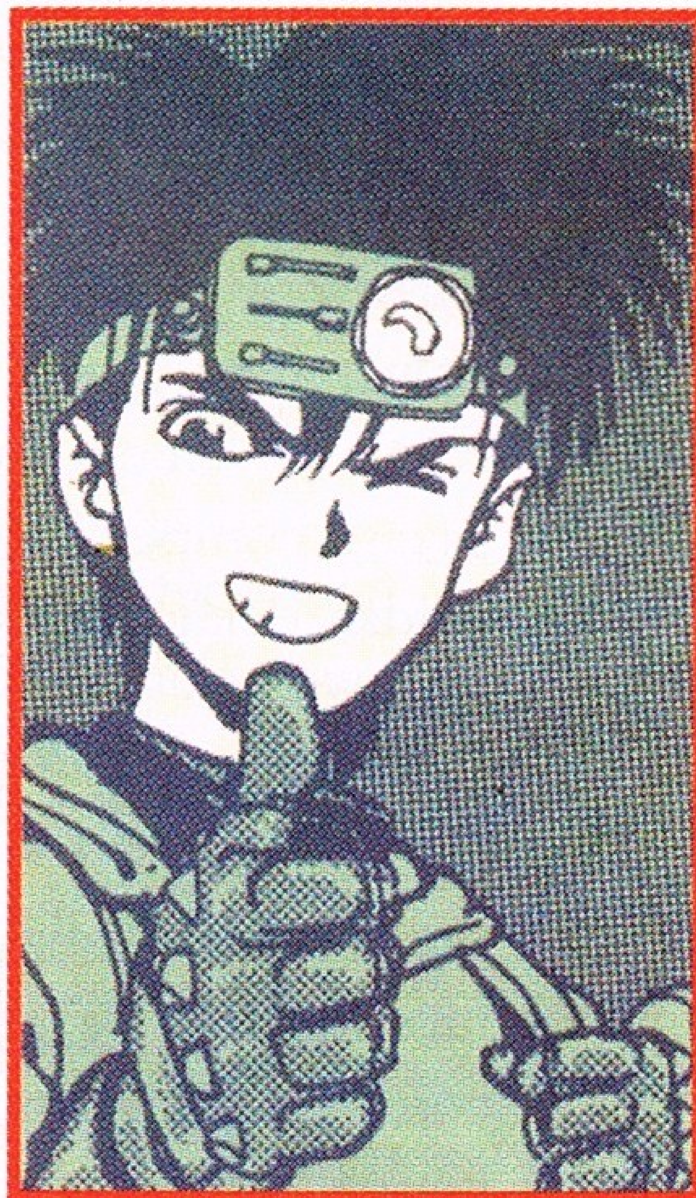
Striker fue una de las primeras obras del imperio nipón que llegaron a nuestro país de la mano de planeta de agostini. Concretamente fue en el año 1992 cuando esta obra de Hiroshi Takashige y Ryoji Minagawa aterrizó en nuestras librerías. La miniserie editada constaba de tres números repletos de acción a raudales, dibujados con un estilo magistral y contando una historia demasiado interesante como para pasar desapercibida.



Hace poco Mamoru Oshii fue el encargado de llevar esta obra al anime, pero sigo pensando que el manga original es muchísimo mejor.

ARGUMENTO

ARCAM la organización para la que trabaja striker ha encontrado el Arca de Noe enterrada en el hielo del monte de Ararat. Y temen que el grupo de espeleólogos y científicos de la excavación sean atacados por un grupo militarizado que ha realizado pequeñas escaramuzas contra el campamento en múltiples ocasiones. Por ello ARCAM decide enviar a Yu Ominae uno de sus mejores soldados para salvaguardar la seguridad de los funcionarios. Yu es experto en combate cuerpo a cuerpo, tácticas militares y gracias a su armadura, su cuchillo de omnihalcon (un metal que se endurece cuando se ejerce presión sobre él) y un poco de ayuda de sus músculos artificiales se convierte en un ejército de un solo hombre.



La base de ARCAM es finalmente atacada por dos soldados desconocidos con sendas armaduras de irrompible omnihalcon. La batalla es brutal y Yu está a punto de morir de no ser por la intervención de Jean Jacquemonde que le salva en el último momento.

Cuando creían que todo había terminado sufren un nuevo ataque, esta vez el ataque está encabezado por el general de las fuerzas invasoras. Lo curioso es que el general no es más que un niño, pero no es un niño cualquiera, es un niño con poderes mentales los cuales le dotan de un increíble poder destructivo que le permiten entrar con suma facilidad en la base de ARCAM derrotando a Yu y a Jean con sus terribles poderes. El niño secuestra al profesor Mayzel (el creador tanto del traje como del cuchillo de Omnihalcon de Yu) y a su ayudante miss Margaret para que le ayuden a abrir el Arca.

Yu y Jean consiguen vencer a la pobre guarnición que deja el niño a su paso y se disponen a perseguirlo e impedir que abra el arca.

El arca de Noe resulta ser un ingenio que controla la atmósfera y que el niño pretende usar para crear un nuevo diluvio universal y crear una nueva raza humana. Suerte que Yu Ominae está allí para impedir sus megalomaníacos planes. Tras una agónica batalla Yu consigue derrotar al terrible niño atravesándole con su cuchillo de omnihalcon, y a pesar de todo lo que ha hecho se apiada de él e intenta salvarlo a pesar de la grave herida que le acaba de infligir. Lo que no esperaba Yu es que el niño no acepta esta muestra de compasión y sacando fuerzas de flaqueza escapa de Yu y consigue activar el sistema de autodestrucción del Arca.

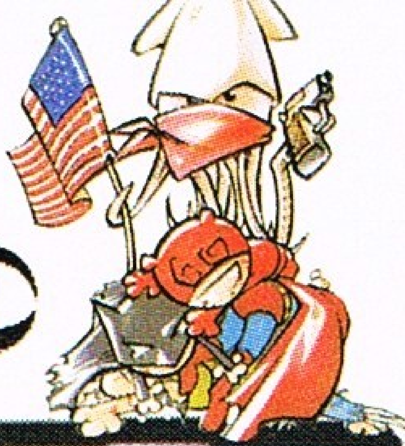
Yu, malherido intenta escapar del Arca que se desmorona por momentos, pero sólo consigue escapar con la ayuda de Jean que acude justo en el último instante.

CONCLUSIÓN

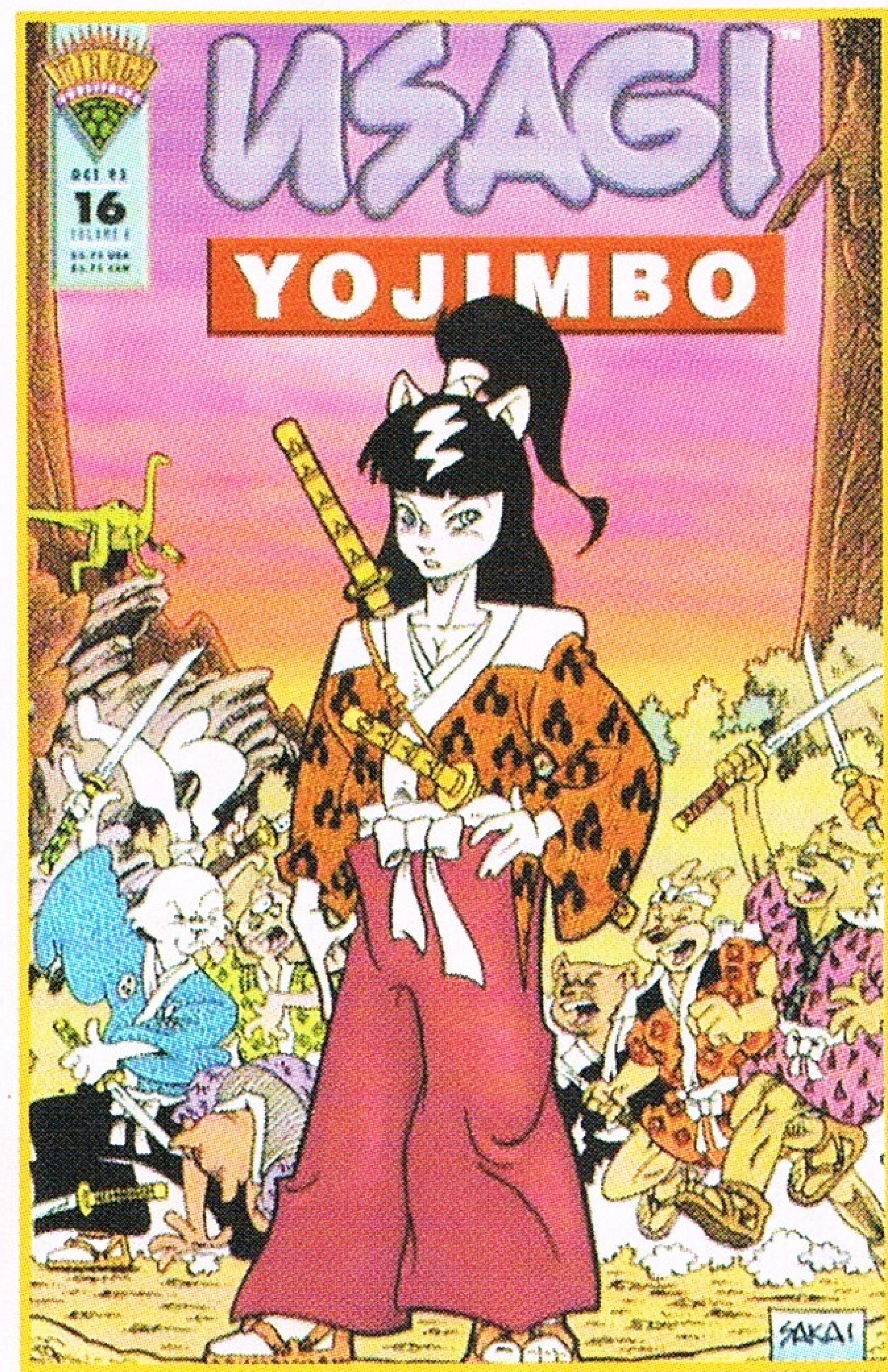
La historia es quizás un poco predecible, pero no deja de tener interés ver como este fabuloso tandem de Hiroshi Takashige y Ryoji Minagawa comienza las historias del mercenario más joven del mundo. Striker fue un descubrimiento para muchos de nosotros que en esos momentos esperábamos del manga algo más que Dragon Ball.

Morpheus

STRIKER
Autor: Hiroshi Takashige y Ryoji Minagawa
Año:1992
Editorial: Planeta De Agostini
Miniserie de 3 números (275 ptas c/u)



USAGI YOJIMBO





Usagi Yojimbo no es un manga, es un cómic americano en glorioso blanco y negro ambientado en el inestable Japón del siglo XVII basado en la vida de Miyamoto Musashi, un samurai que vivió durante esa época. Su autor, Stan Sakai, nos describe las andanzas de este ronin a través de un universo antropomórfico. Pero que nadie se lleve a engaño, no estamos hablando de una historia de *funny animals* como pudiera mostrarnos un análisis superficial. Se trata de una trabajo excepcionalmente documentado y muy bien planificado en el que no existe fisura ni incongruencia alguna. Un estilo de dibujo tremendamente dinámico con un trazo claro hacen que estemos ante una auténtica obra de arte. Sakai domina a la perfección el uso de la perspectiva y proporciones, así como un uso adecuado del lenguaje gestual en los personajes. Si a esto sumamos la narración de historias basadas en leyendas y tradiciones japonesas, incluyendo el Bushido como filosofía de vida, estamos, en definitiva, ante un altísimo nivel de calidad puesto al servicio del entretenimiento.



CRONOLOGIA

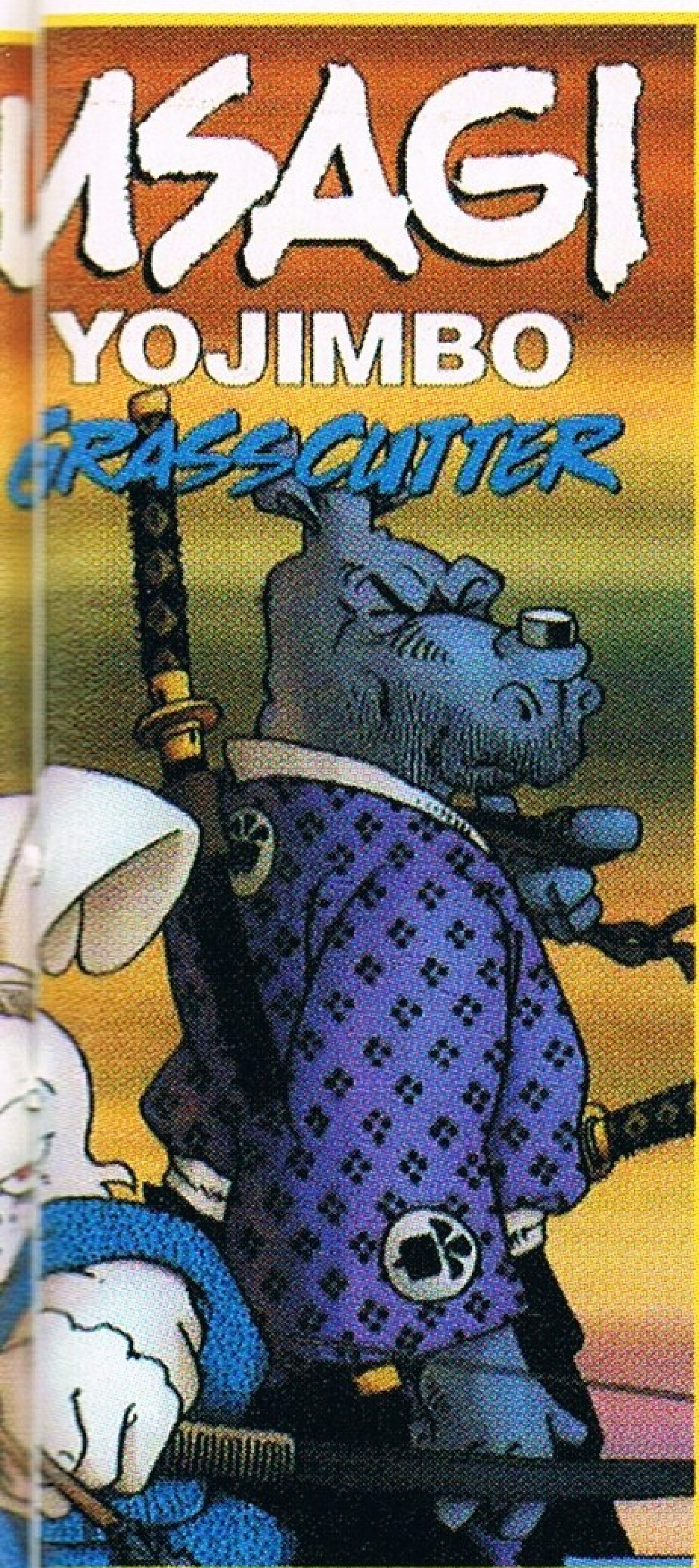
La serie de Usagi a pasado por varias editoriales y ha contado con 3 volúmenes hasta la fecha. La serie ha sido reunida en unos bonitos libros que recogen distintos arcos argumentales.

Tomo 1: Ronin. Reúne las primeras historias publicadas en la revista *Albedo* (Thoughts and Images) y *Critters* (Fantagraphics) donde se nos presenta al personaje (Miyamoto Usagi) y el comienzo del peregrinaje de este guerrero. Se nos muestran personajes a los que volveremos a ver de forma recurrente como a Gennosuke (a.k.a. Gen), un cazarrecompensas, y Tomoe, guardaespaldas del joven señor Noriyuki, entre otros.

Tomo 2: Samurai. Donde se cuenta la juventud de Usagi , así como su adiestramiento a manos del sensei Katsuichi y el periodo que estuvo sirviendo al señor Mifune.

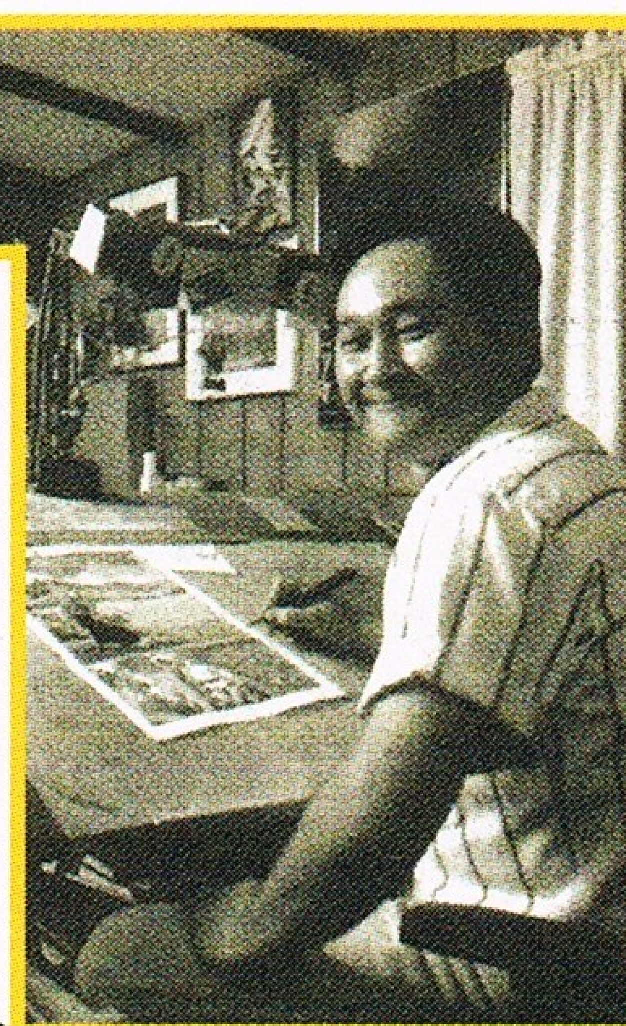
Tomo 3: El Camino del Vagabundo. El personaje va ganando en profundidad y muestra de ello es la presentación de Jei un loco que pretende matar a Usagi para conseguir la divinidad de los dio-











Stan Sakai en su estudio

ses. También destaca la adopción de una mascota, Spot y la aparición de Leonardo de las Tortugas Ninja.

Tomo 4: La Conspiración del Bramido del Dragón. Usagi tendrá que aliarse con varios personajes para rescatar a Tomoe prisionera de Lord Tamakuro.

Tomo 5: La Cabra Solitaria y su Hijo. Reúne una serie de historias cortas llenas de encanto y de tradición japonesa, especialmente destaca una sobre cometas en la que el autor tardó 2 años en realizar debido a la gran cantidad de documentación que tuvo que manejar. También aparece por vez primera el Clan Komori que aspiran a sustituir al clan Neko diezmado en la saga anterior.

Tomo 6: Círculos. Usagi retorna al hogar con la intención de dejar su azarosa vida de ronin. Se reencontrará con su amor Mariko y al marido de esta Kenichi, su enemigo de la infancia.

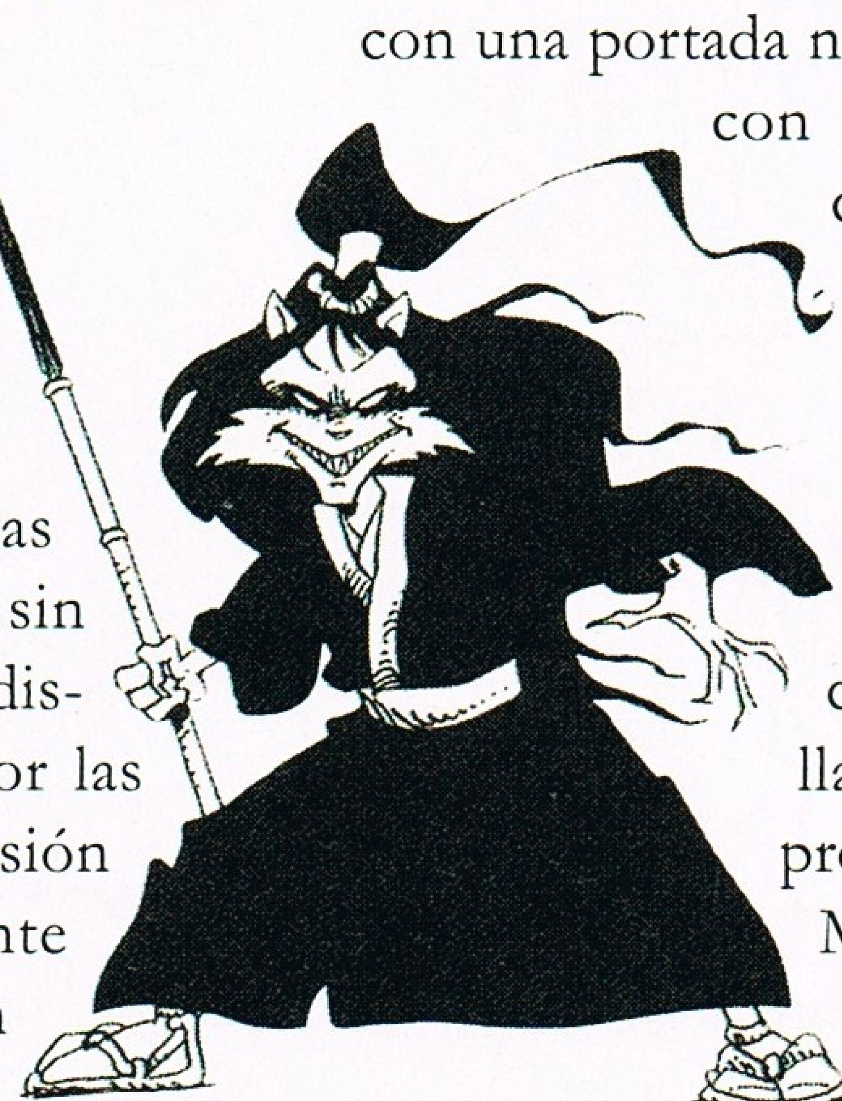
Tomo 7: La historia de Gen. De nuevo se recogen historias cortas sobre la mitología japonesa. Obviamente también se relata el origen de Gennosuke.

Tomo 8: Sombras de Muerte. Con este tomo comienzan las peripecias de Usagi bajo los auspicios de la editorial Mirage, y nada mejor que empezar con una historia con la participación estelar de las tortugas ninja, que junto a Gen tendrán de defender a un anciano sensei de un malvado clan ninja.

Tomo 9: Daisho. Nombre del juego de espadas (espada larga, katana, y corta wakizashi) que utilizan los samuráis y que le serán arrebatadas a Usagi y donde también se nos narra la consiguiente recuperación. Un samurai debe ganarse sus espadas combatiendo con bravura contra la injusticia.

Tomo 10: Al filo de la Vida y la Muerte. Recopila el último arco publicado por Mirage y el primero publicado por Dark Horse. Nos continua describiendo la búsqueda de la armonía interior.

Tomo 11: Estaciones. Las aventuras de este samurai sin señor transcurren a través de distintos escenarios marcados por las estaciones. Destaca la inclusión de historias cortas solamente publicadas en ediciones en tapa dura.



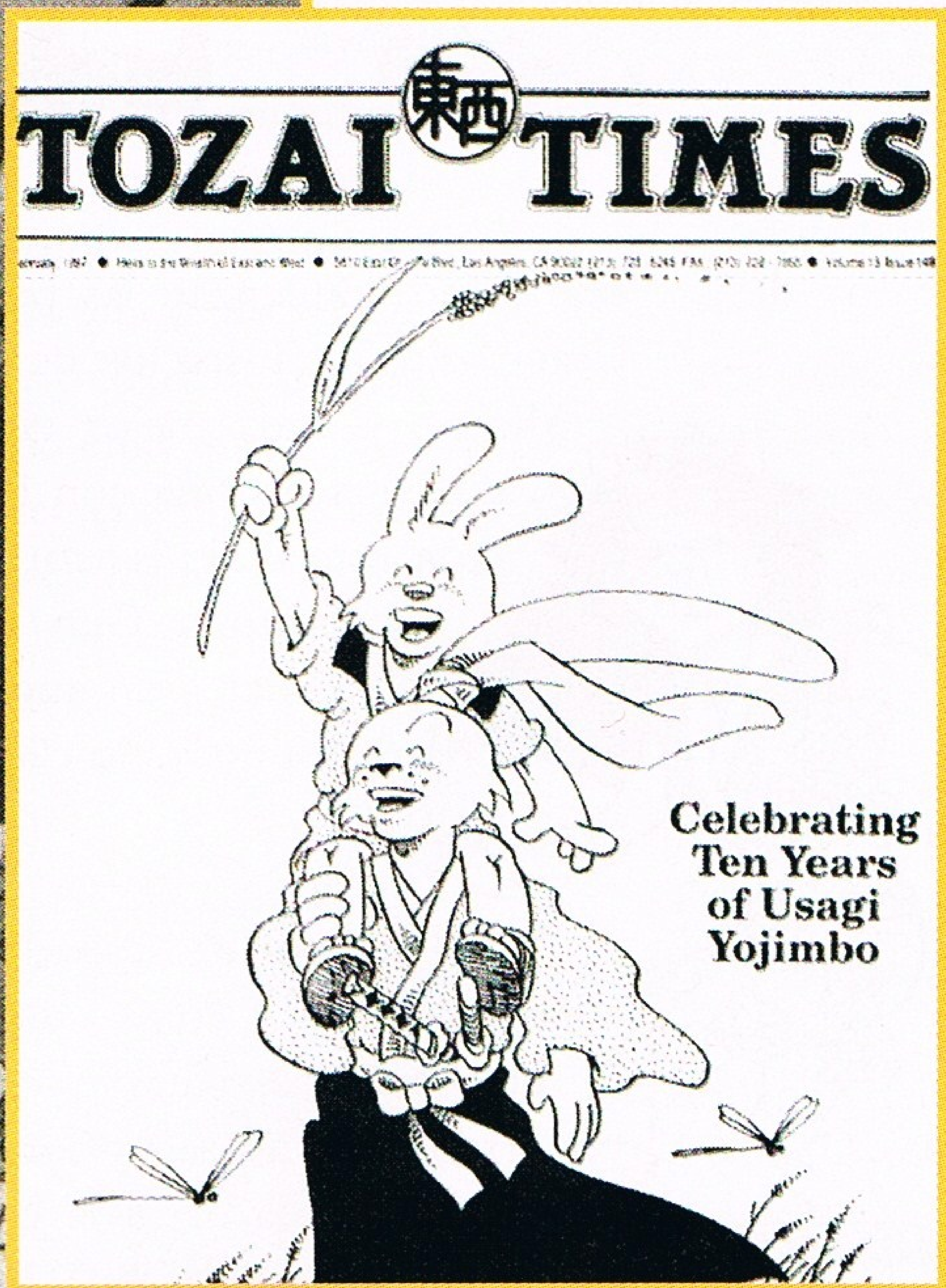
Tomo 12: Segadora. Se atan bastantes cabos sueltos y se narra la historia de la espada perdida de los dioses, Kusanagi (Segadora), espada que puede acabar definitivamente con el equilibrio entre el shogunato y las fuerzas opositoras. Es hasta ahora la historia más ambiciosa y larga sobre Usagi. Cabe destacar además las notas con las que termina el libro donde se aprecia, una vez más, el impresionante esfuerzo de documentación que el autor realiza.

Actualmente la serie continúa publicándose en Estados Unidos siguiendo con la numeración empezada en el tercer volumen en Dark Horse. La editorial va publicando la serie por arcos a modo de miniseries o máxiseries, como la trama que está en curso actualmente que es una continuación de "Segadora". Cada cierto tiempo el material es reunido en Trade Paper Back (TPB) que no son más que libritos recopilatorios generalmente con una portada nueva para la ocasión y con prologo de gente como Kurt Busiek o el gran gran gran Will Eisner.

Como curiosidad destacar la colección, creada por Sakai, llamada *Space Usagi*, protagonizada por Terry Miyamoto descendiente de Usagi, ambientada en un futuro









tecnológico lejano donde también tiene cabida el tradicional Bushido.

USAGI EN ESPAÑA

En nuestro país la publicación de esta obra ha corrido por parte de Planeta, que tiene publicados actualmente 6 tomos recopilatorios muy similares a los TPB de la edición americana. El primer tomo publicado corresponde cronológicamente al octavo de la serie. Esta decisión suponemos que se debió de tomar por la mejor calidad respecto a los primeros, o por que eran más fáciles de conseguir los derechos de Dark Horse, o quien sabe, quizás por la aparición estelar de las Tortugas Ninja. Lo cierto es que aunque al principio puede ser un poco desconcertante el comprender una historia ya empezada, es francamente fácil seguir la trama y sentirse integrado en el ambiente creado por Sakai durante la lectura.

Los siguientes 4 tomos son correlativos a este y van formando a lo largo de casi 1.000 páginas unas historias realmente interesantes, una ambientación exquisita, unos personajes muy bien definidos, un excelente storytelling con un trazo claro y preciosista. Toda esta historia confluye hacia el fabuloso arco que recoge el último libro, "Segadora", que sirve como punto y seguido a las aventuras de este entrañable personaje. Recientemente (noviembre de 2000) ha sido publicado el último tomo hasta la fecha que corresponde cronológicamente al primer tomo de la saga. En este libro podemos observar el estilo inicial de Sakai no tan depurado como el actual pero se va mostrando una clara evolución, ya visible en la tercera historia de este tomo. Quizá carezca del dinamismo de las posteriores historias pero resulta más que interesante observar como se va superando el autor. Si queréis empezar a leer Usagi os recomiendo que empecéis por el primer tomo de Planeta (*Usagi Yojimbo: Sombras de Muerte*).

Como curiosidad destacar que Usagi apareció en 2 capítulos de la serie de televisión de las Tortugas Ninja e incluso contó con muñequito articulado. Recientemente Dark Horse ha puesto a la venta dos preciosas estatuas de 8" : la primera es de Usagi adulto acompañado de su mascota Spot y la segunda es de Usagi de chico a hombros de su sensei. Eso sí a un precio ($79.95) que escandalaría al mismísimo tío Gilito.

Ya sabéis "Sed malos y no hagáis nada que yo nunca haría".

Pablo García "Kalamar"
memomio@svalero.es

Kyûketsuki MIYU

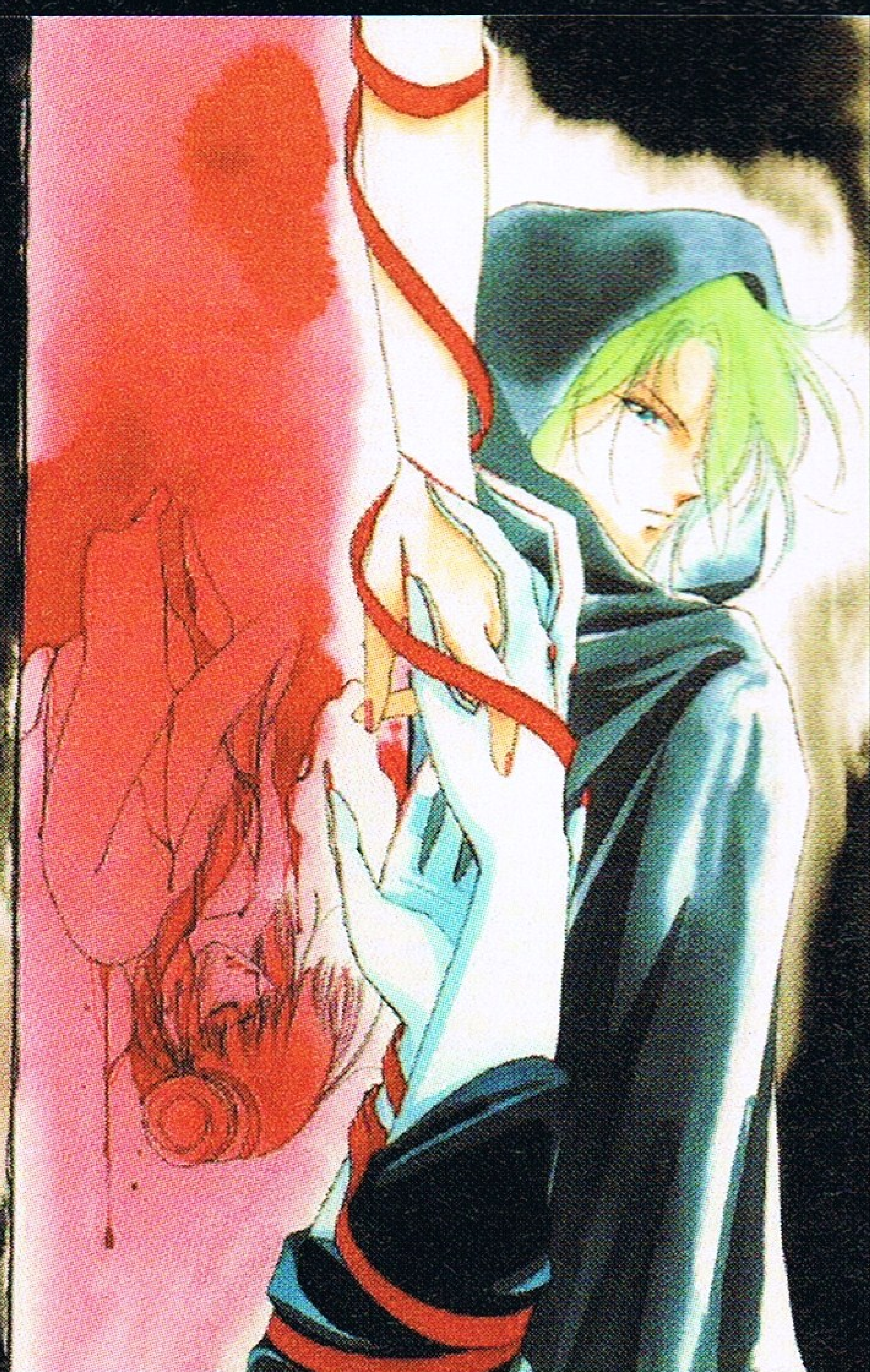
La obra cumbre de Kakinôchi Narumi

"Sus ojos dorados, tan extraños, y tan preciosos... cerrarán la puerta a tus lágrimas... deteniendo el fluir de la arena del tiempo... cortando la cadena conocida como miseria, el sonido y el ritmo desaparecen... Este es el reino del sueño eterno.



MIYU: EL PRINCIPIO

La historia de *Kyûketsuki Miyu* (Miyu, la vampiresa) se remonta a 1988, momento en el que, a partir de una idea original de Hirano Toshiki, AIC saca a la luz una OVA de cuatro episodios (dos de ellos publicados en España y los dos restantes emitidos por la televisión catalana). La historia de esta OVA gira en torno a Miyu, una joven obligada a convertirse en vampiro a causa de su ascendencia familiar (su madre es una vampiresa y su padre un ser humano), y con ello, a ser guardiana de los Shinma errantes, dioses demonio surgidos del abismo que buscan corazones humanos de los que apoderarse. A lo largo de los cuatro episodios, Himiko, una supuesta médium, va acercándose más al personaje de Miyu, a la que inicialmente no sólo no entiende, sino que incluso desea hacerla desaparecer. La historia se precipita tras descubrirse el pasado de Miyu y su relación con Larva, un shinma encargado de matarla que se acabó convirtiendo en su servidor tras la mordedura de Miyu. Esto hará pensar a Himiko sobre su propio pasado, y hasta qué punto las razones que tiene para combatir a una vampiresa son buenas o malas. Sobre el nombre de Larva, del original *Laava* y traducido aquí como *Amante* tomando como modelo el inglés *Lover*, Toshiki no se ha pronunciado. Partiendo de la historia original tal vez resulte más apropiado *Amante*, pues eso es lo que representa para Miyu, pero también hay que tener en cuenta que este nombre ya lo poseía antes de conocerla.



La verdad sea dicha, el conjunto general de la OVA no resulta una maravilla, a excepción tal vez de los dos últimos episodios ("Moroki Yoroi" y "Kogoeru Toki"). La música es tal vez lo mejor de esta serie, recopilada en un bonito CD, y dirigida por el siempre genial Kawaii Kenji.

NARUMI TOMA LAS RIENDAS

Tras el éxito que tuvo esta historia de vampiros, Kakinôchi Narumi, la mujer de Toshiki, comenzó a dibujar el manga siguiendo las indicaciones de su marido. Así, se llevó a cabo una recopilación de diversas historias cortas bajo el título "*Kyuuketsuki Miyu*", editadas por HORROR COMICS SPECIAL. El dibujo de Narumi fue toda una innovación para la obra de Toshiki (autor de "*Iczer*", en la que también participó su mujer), y el manga finalizó tras 6 tomos. La historia que se cuenta en ellos es semejante a la de la OVA, haciendo uso,

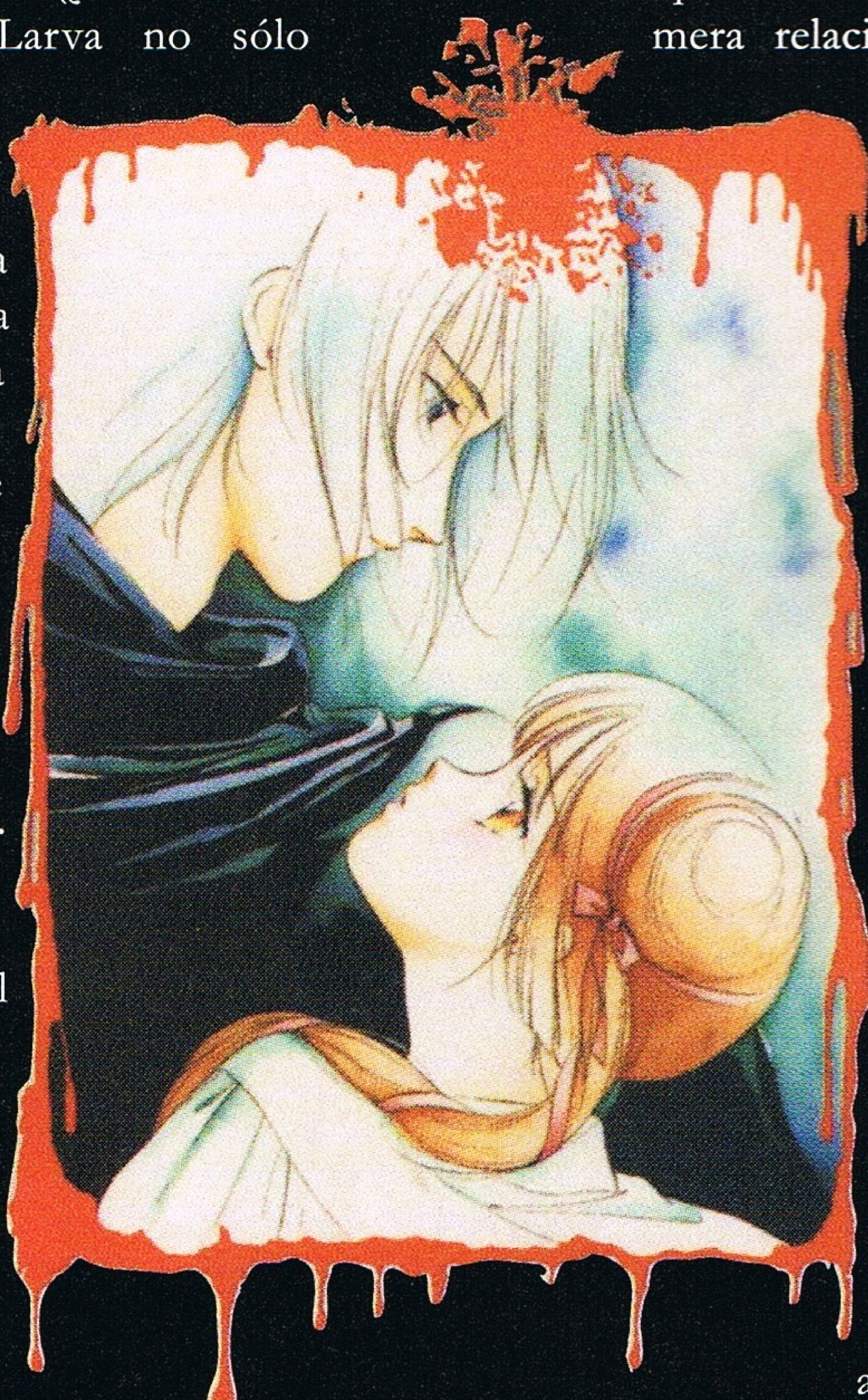


eso sí, de numerosos juegos poéticos de palabras que volverían loco a más de un traductor. Tras el rotundo e indiscutible éxito de esta primera serie de Miyu, Narumi continuaría la historia con *"Shin Kyuuketsuki Miyu"*, donde se narrarían las luchas entre los Shinma de Europa –es decir, los antiguos compañeros del renegado Larva– y los Shinma de Japón –entre ellos Yui, personaje de otra de las obras de Narumi–.

Ambas series serían llevada a la pequeña pantalla con la aparición del que ha sido, y sin duda seguirá siéndolo durante un largo tiempo, uno de los mejores anime de la historia: *Vampire Princess Miyu*.

LA SERIE DE TELEVISIÓN

La serie de televisión, emitida por el canal 12 a altas horas de la madrugada, fue también un auténtico bombazo. Por un lado, contaba con un diseño totalmente diferente al de la OVA, más cercano al del manga, y para deleite de muchas jovencitas (¿a esas horas de la madrugada?), Larva no sólo hablaba sino que hasta se quitaba la máscara. La historia de Miyu había sido rehecha completamente para la serie de televisión, siendo ahora Miyu fruto de la unión de un Shinma y una mujer humana. Esto dio lugar a que Miyu se convirtiese en el Guardián de los Shinma, destinada, como no, a desterrarlos a la oscuridad de la que llegaron, con la fórmula "***hagure shinma wo, yami e***" (Shinma errante, a la oscuridad). Para ayudarla, tiene a su lado a Larva, un shinma europeo que, tras compartir su sangre con Miyu –de forma diferente a la de la OVA–, comprendió la tristeza que ésta sentía y decidió estar siempre a su lado, esperando el día en que ella decidiese que debía morir en sus manos. Otra innovación con respecto a la OVA es Shiina (el no muerto), una especie de conejo con un poderoso ojo que mantiene oculto tras su oreja derecha, y que, como Larva, también es un Shinma (aunque no errante).



La serie de televisión se centra básicamente en su vida de estudiante: Miyu llega a un nuevo instituto como "Yamano Miyu". Pero, tras numerosas muertes, debe trasladarse al que será el escenario final de la serie. Allí conocerá a Chisato Inoue, con la que iniciará su primera relación de amistad. La Miyu de los primeros episodios, fría e indiferente ante los sentimientos humanos, irá transformándose poco a poco en un ser más humano, comprendiendo lo que muchos shinma no parecen comprender: el corazón de las personas. Esto también le ocasionará muchos problemas, pues Reiha, espíritu japonés de la nieve –otro shinma guardián que la odia a muerte por *robarle a su padre*– al igual que muchos otros shinma, se aprovecharán de su faceta de estudiante y de los sentimientos que desarrolla hacia Chisato para



intentar vencerla. El final de la serie, como en todas las obras de Narumi, queda abierto a una posible continuación, pero deja una extraña sensación de malestar. Durante todos, absolutamente todos los episodios, las posibilidades de dilucidar el final son prácticamente nulas. El espectador se centra tanto en la historia, que ésta llega a sorprender, pues pocas veces imaginaremos quién es realmente el shinma, o quién va a resultar muerto o víctima de la tristeza que supone la mordedura de Miyu.



Tal vez lo más trágico de toda la serie sea la situación en que quedan todos los que se relacionan con Miyu. Como ella misma dice: "*nada bueno puede surgir de la relación entre un shinma y un humano*". La mor-

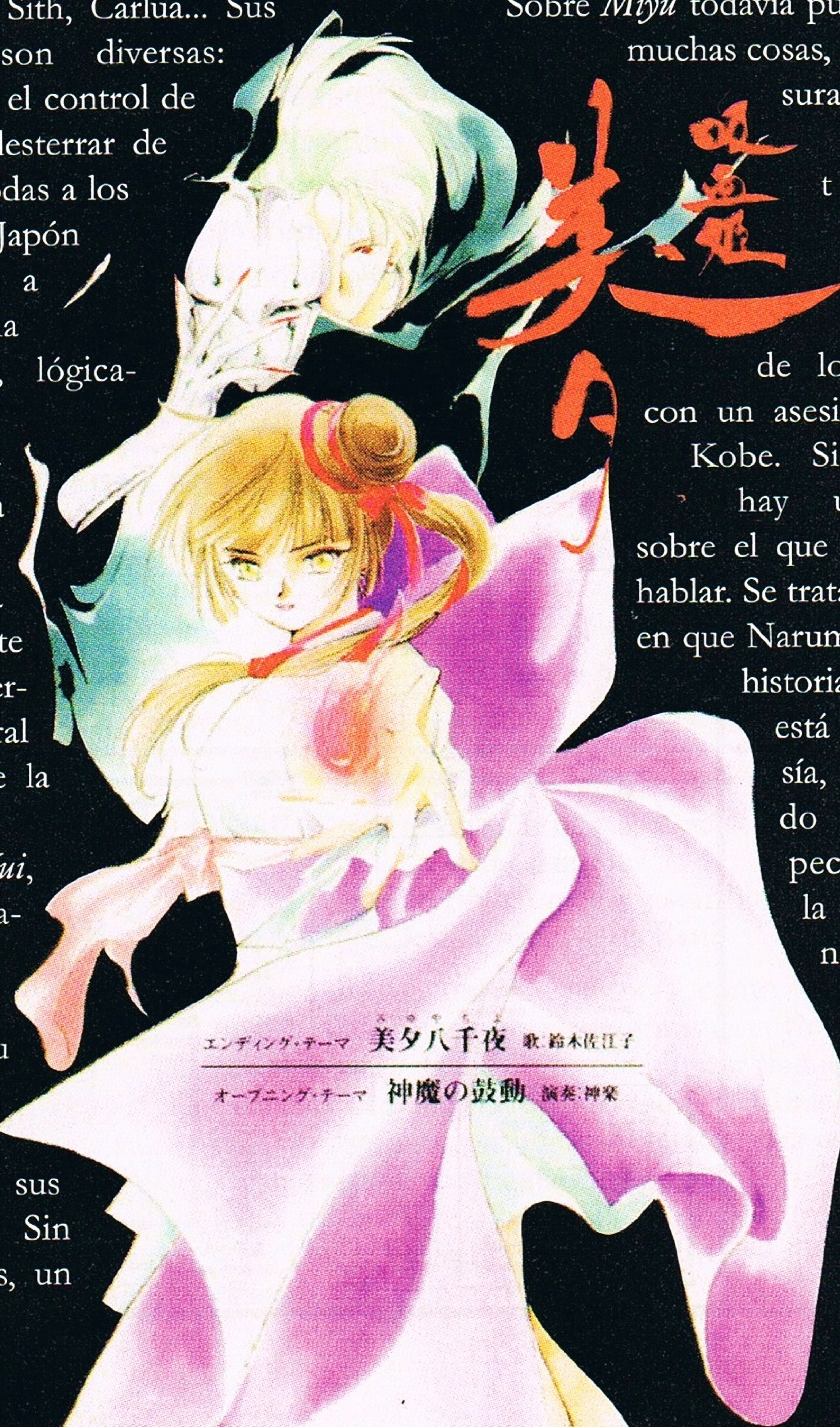


dedura de Miyu es en muchas ocasiones el resultado final de su relación con los humanos, otorgando así la vida y la felicidad eternas.

Y ENTONCES LLEGÓ... SHIN VAMPIRE PRINCESS MIYU

Tras la serie de televisión, y siguiendo la tradición de adaptar la obra de Narumi, se realizó una serie de DRAMA CD –6 en total– titulados "*Shin Kyuuketsuki Miyu*", que giraban en torno a las luchas entre los shinma de oriente y occidente. En medio de esta batalla se halla, como no, Larva, shinma europeo renegado de su condición maléfica, que ya se las vio con uno de los suyos en la OVA. Así, a través del Mar del Mundo Demoníaco, llega un barco con algunos de los que en el pasado fueron amigos, y hasta familiares, de Larva: Pazusu, Caith Sith, Carlua... Sus intenciones son diversas: desde retomar el control de Larva, hasta desterrar de una vez por todas a los guardianes de Japón y, con ellos, a Miyu –con la que guardan, lógicamente, bastante resentimiento–. De esta forma, Ranka –acompañada de su sirviente Aoi–, Yui –personaje central del manga de la misma autora *Kyuuketsuki Yui*, cuyo acompañante es, en este caso, Nagi– y Miyu luchan por su territorio, ayudadas por sus sirvientes. Sin embargo, Alas, un shinma europeo, conseguirá alterar la sangre de Larva haciéndole olvidar todo su pasado con Miyu y poniéndolo en su contra. La historia, como era de esperar de la pluma de Narumi, se precipita desesperadamente con la muerte de Miyu en manos de Larva y una lucha interior entre los shinma europeos. Finalmente, la historia gira a favor de nuestros dos protagonistas: Yui consigue revivir el alma de Miyu en un nuevo cuerpo, y tras encontrarse de nuevo con Larva, como la primera vez que se conocieron, su sangre se mezcla y él recuerda su pasado. Tras una lucha feroz, algunos shinma se aliarán con Miyu para luchar contra Caith Sith, que quiere obtener el dominio total de los shinma.





APUNTE FINAL

Sobre *Miyu* todavía pueden decirse muchas cosas, como la censura que sufrió su emisión televisiva debido a las semejanzas de uno de los episodios con un asesinato real en Kobe. Sin embargo, hay un aspecto sobre el que es difícil no hablar. Se trata de la forma en que Narumi escribe sus historias. Su prosa está llena de poesía, contribuyendo a esto una peculiaridad de la lengua japonesa: la lectura de los kanji. Y es que, si alguna vez has pensado en comprarte un manga acompañado de furigana, éste no es el más aconsejable. Todo kanji tiene una lectura. Así, el título de la serie en cuestión es, literalmente, *Kyuuketsuhime Miyu*, pero aparece transcrita como *Kyuuketsuki*.



El primero significa "Princesa Vampiro", mientras el segundo, simplemente "Vampiro". Esto significa que, cuando nosotros leemos el manga, ***debemos*** leer el furigana, pero ***pensar*** el kanji. El título que nos ocupa indica que Miyu es, además de vampiro, princesa, siendo esa una condición que mantiene en cierto modo oculta. Así, por ejemplo, en cierto momento de la serie aparece una sirena, a la que todos llaman ***ningen*** (ser humano), pero que ha sido traducido erróneamente como "sirena" (***houseki***). De aquí se desprende que, en el guión original, el kanji era sin duda el de "sirena", pero su lectura correspondía a "ser humano", que es lo que los personajes sentían al tratarla. Todo este lío convierte en imposible una traducción correcta de la serie, pudiendo tan sólo aproximarnos a uno de sus aspectos y acabando con gran parte de la poesía que emana de sus líneas.

César Guarde
<therecones-wner@egroups.com>





日本語は易しいよ！

第21課：家族

Lección 21: La familia

Sentimos mucho el error de maquetación del numero 28. En este numero repetiremos la lección que debia haberse publicado en el número 28, no podemos hacer nada mas excepto pediros disculpas una vez mas y dejaros con el curso de japones con la promesa de que no volvera a ocurrir nunca mas. El tema es la familia. Ojo que los japoneses también son un poco especiales en lo que se refiere a este tema, ya veréis por qué. Por si lo precisáis, tenéis a vuestra disposición la web oficial con todas las lecciones:
http://www.dreamers.com/nihongo/

Mi familia es un encanto

Como siempre, basaremos la explicación en la tabla que acompaña a este texto. ¡Por cierto que esta vez tenemos una tabla ilustrada por Mary Molina, todo un lujazo!

Primeramente, veremos la primera tabla: "mi familia". Pues sí, los japoneses utilizan denominaciones distintas para referirse a los diferentes parientes según si se trata de la familia de uno mismo o de la familia de una segunda o tercera persona.

En general, las palabras para referirse a los parientes de uno mismo suelen ser más cortas que las palabras que se refieren a parientes de otra persona. Luego veremos por qué.

Podéis vosotros mismos estudiar el vocabulario a través de la tabla. La única particularidad un poco distinta del japonés es que existe una palabra para referirse a cada tipo de hermano: hermano mayor (兄, ani), hermana mayor (姉, ane), hermano menor (弟 otôto) y hermana menor (妹 imôto).

¡Pues anda que la tuya...!

En la segunda tabla vemos las palabras utilizadas para referirse a la familia de otra persona. Todas estas palabras tienen imbuida una gran dosis de respeto. La razón de ello es que los japoneses respetan sobremanera a los demás y por extensión a sus familias. Es un grave error y una falta de respeto referirse a los familiares de otra persona usando las palabras reservadas a la propia familia.

En general, estas palabras son más largas y la mayoría llevan incorporado el sufijo de respeto -san, que ya vimos en la lección 15.

Es fundamental aprenderse estas palabras de memoria y saber utilizarlas con propiedad, o sea, ¡que ya sabéis qué toca!

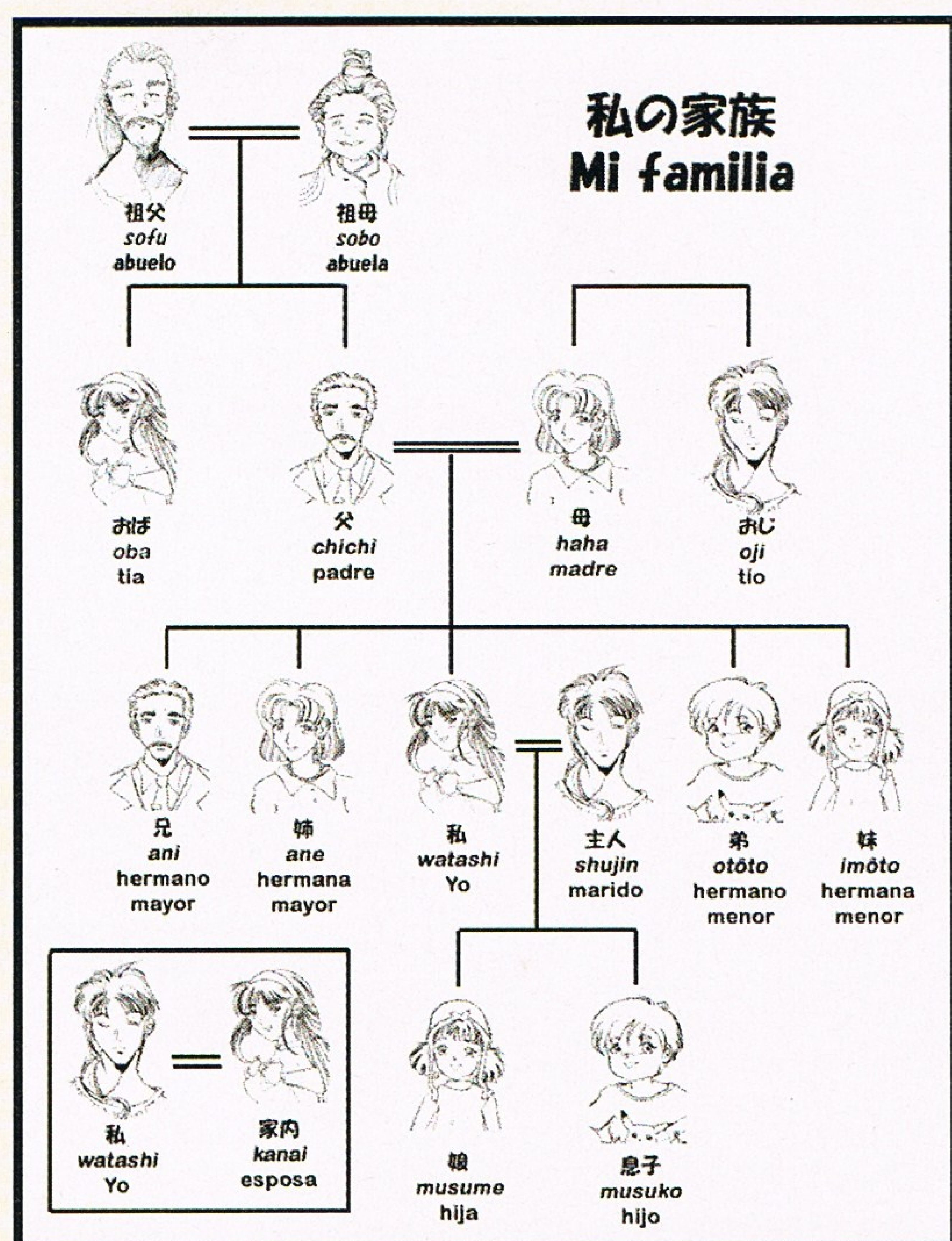
Y la suegra, ¿dónde está?

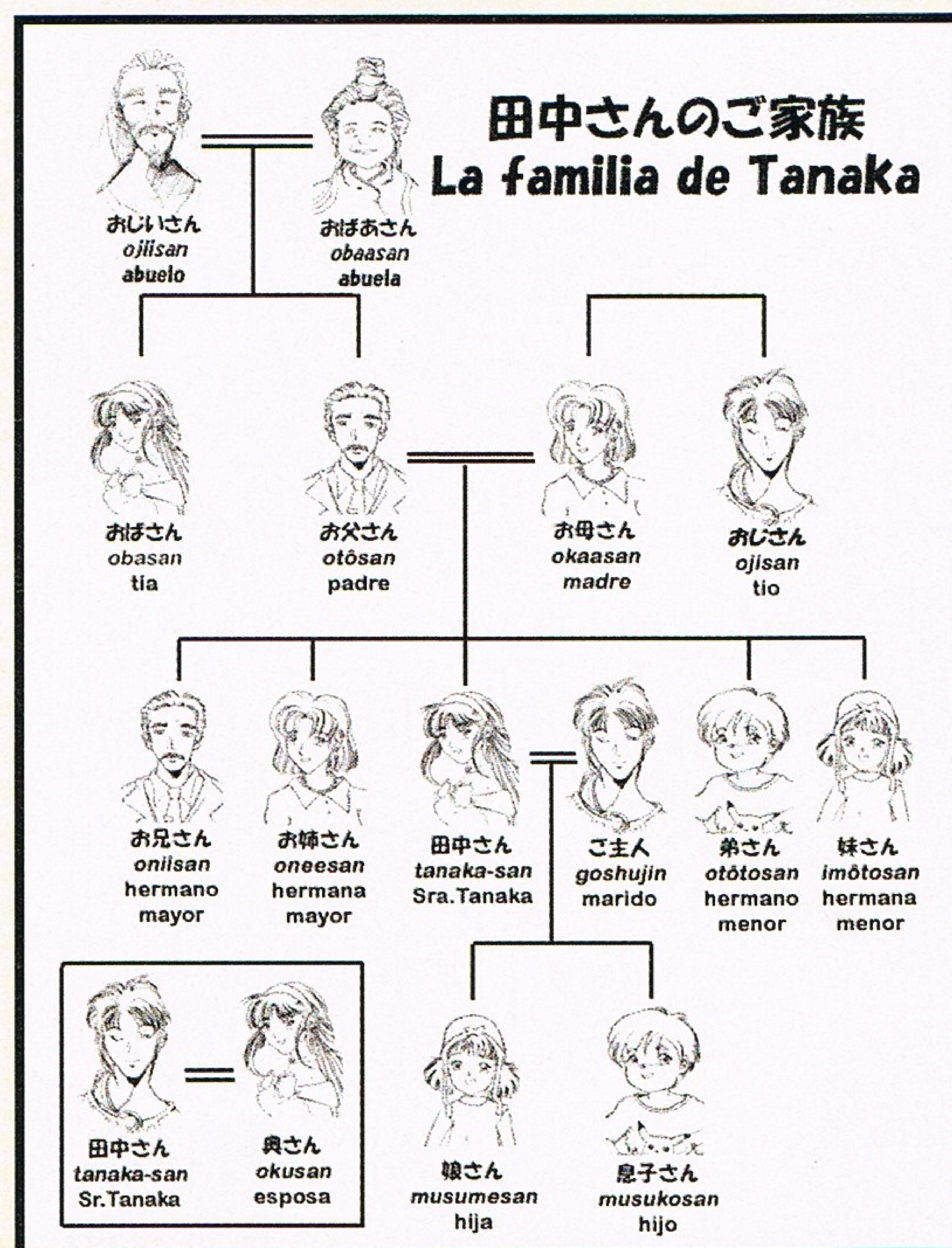
En estas tablas no podemos ver las palabras "suegro" o "suegra", ni "yerno" o "nuera". Son palabras que se utilizan raramente, exisitir existen, pero no suelen usarse en conversaciones normales. Normalmente el yerno llama a su suegra okaasan (madre) y a su suegro otôsan (padre), y más comúnmente, por el nombre propio más -san. Refiriéndose a otras personas, se suele hablar en términos de "el marido de tu hija" o "`la madre de tu mujer".

Algunos ejemplos

He aquí unas frases de muestra:
私の姉は先生です。
watashi no ane wa sensei desu
Mi hermana mayor es profesora
あなたのお姉さんは先生です。
anata no oneesan wa sensei desu.
Tu hermana mayor es profesora.

Como vemos, en el primer ejemplo hemos utilizado la palabra ane y en el segundo la palabra oneesan. Ambas significan "hermana mayor", pero con la diferencia de que en el primer ejemplo hablamos sobre mi hermana y en el segundo sobre tu hermana. ¡Mucho ojo!





漫画例 MANGA EJEMPLOS

La familia es enrevesada y no es tan fácil como parece, al menos en japonés. Veamos algunos ejemplos sacados directamente de manga para confirmar lo dicho y para ofrecer otras posibilidades.



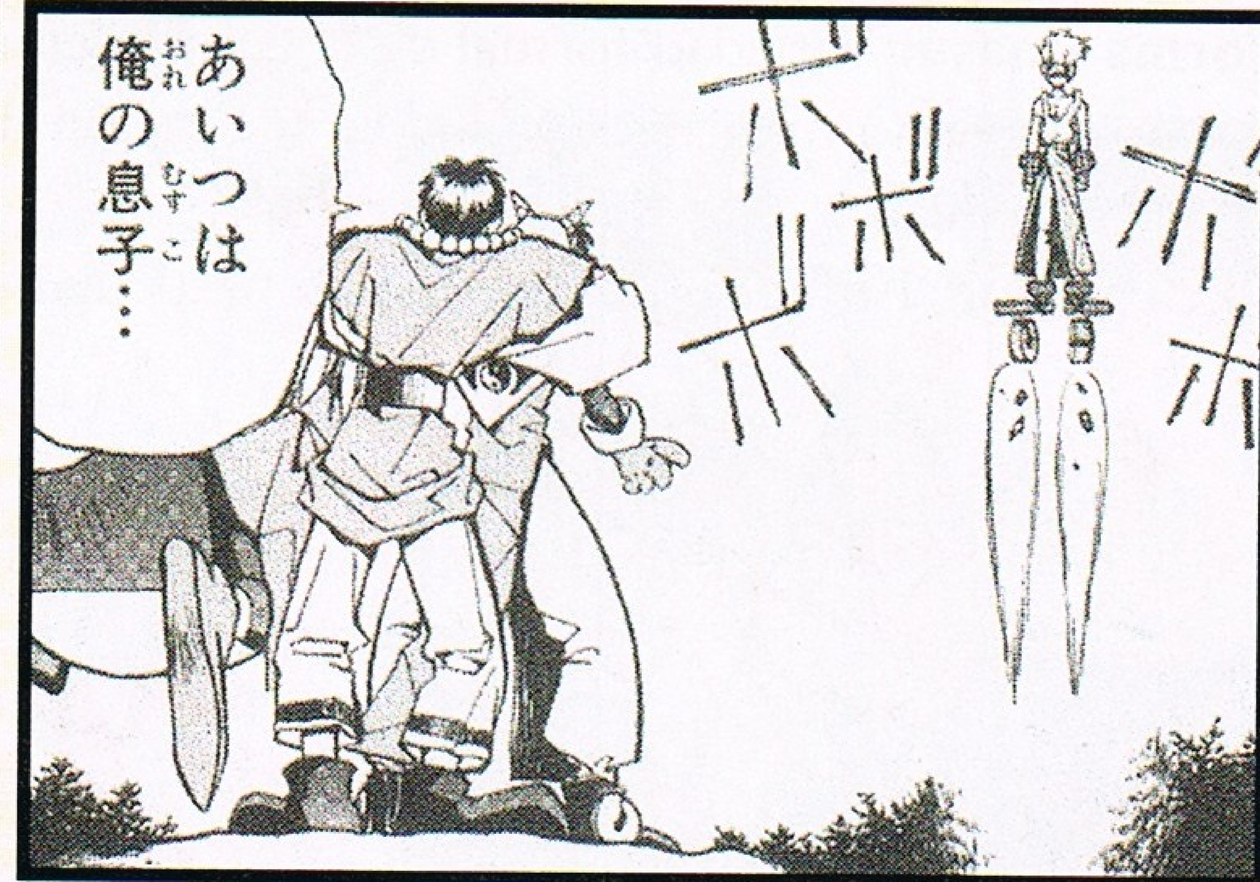
Urasawa Naoki / Monster, Shôgakukan

Tenma: お子さん…いや、お孫さんですか？
okosan... iya, omagosan desu ka?
hijo/a... no nieto/a ser P?
¿Es su hija? No... ¿su nieta?

Bernhart: いや
iya
No

En este primer ejemplo, podemos ver cómo hay que referirse a los familiares de otra persona. Siempre hay que utilizar las palabras formales que podemos ver en la segunda tabla de las páginas de teoría. Sobre todo, no utilizar las palabras utilizadas para miembros de la propia familia, se trata de un error gravísimo.

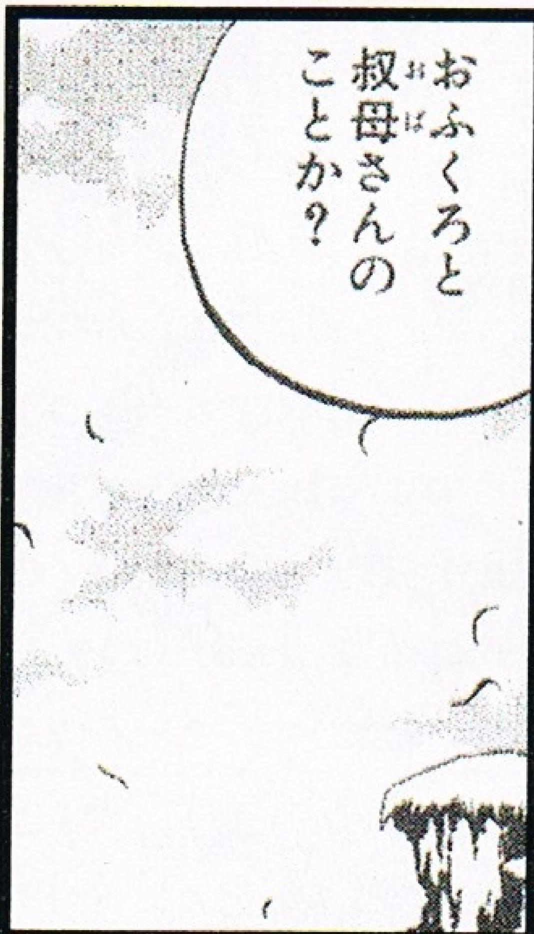
Aquí también vemos dos palabras que no aparecieron en la tabla anterior, okosan y omagosan. La primera se puede traducir tanto por "hijo" como por "hija" y la segunda es "nieto/a". La palabra para referirse al propio nieto o nieta es 孫 mago.



Fujisaki Ryû / Hôshin Engi, Shûeisha

Risei : あいつは俺の息子…
aitsu wa ore no musuko...
Ese tipo PS yo PP hijo
Ese es mi hijo...

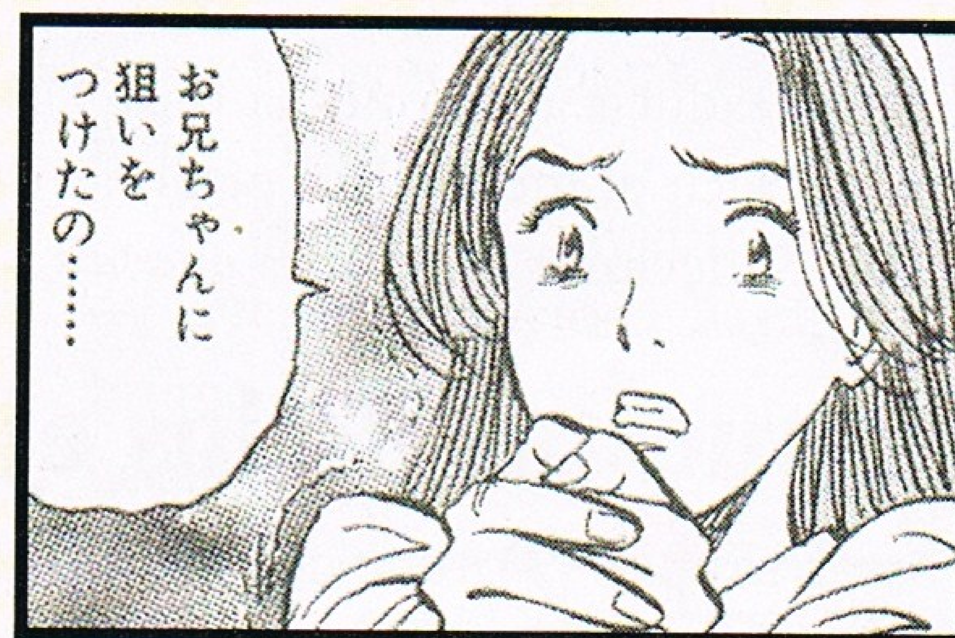
Un ejemplo clarísimo de cómo se utilizan las palabras que se refieren a la familia y de como cambian según nos refiramos a miembros de la propia familia o de la de otra persona. En este caso, Risei habla de su propio hijo, y por lo tanto, utiliza la palabra musuko (hijo). Si Risei hablara del hijo de otra persona utilizaría la palabra musuko-san (hijo).



Fujisaki Ryû / Hôshin Engi, Shûeisha

Kôhikô: おふくろと叔母さんのことか？
ofukuro to obasan no koto ka?
madre y tía PP nominalizador P?
¿Te refieres a mi madre y a mi tía?

Muchas veces se utilizan palabras para referirse a las personas más cercanas en la familia que no hemos visto antes en las tablas de vocabulario. Hay varias palabras para referirse a los padres. Aquí vemos la palabra ofukuro, utilizada por hombres para referirse a sus madres. Otra palabra utilizada por hombres, esta vez para referirse al padre es 親父 oyaji. También son muy comunes las palabras 父親 chichioya (padre) y 母親 hahaoya (madre), que tienen una connotación formal y de respeto distante. Las palabras パパ papa y ママ mama también se usan en japonés, con exactamente el mismo sentido que en español. En este ejemplo podemos ver también la palabra obasan (tía). Es curioso comentar que según los kanji con que se escriba significa "hermana menor del padre (o madre)" (叔母さん) o "hermana mayor del padre (o madre)" (伯母さん). En este ejemplo, se trata del primero.



Urasawa Naoki / Monster, Shôgakukan

Nina: お兄ちゃんに狙いをつけたの
oniichan ni nerai o tsuketa no
Hermano mayor PI mira PD poner PE
Apunté a mi hermano...

Otra tendencia muy común en japonés es llamar cariñosamente a los hermanos mayores utilizando la palabra correspondiente más el sufijo -chan. Así, tenemos oniichan (hermano mayor) o oneechan (hermana mayor). Es muy frecuente también llamar a los propios padres otôsan (padre) y okaasan (madre). Este es un uso cariñoso que no tiene nada que ver con el uso formal que hemos visto en la tabla 2 de la página anterior. Asimismo, es frecuente llamar a los propios tíos ojisan (tío), obasan (tía) y a los abuelos ojiisan (abuelo) y obaasan (abuela).



Asamiya Kia / Steam Detectives, Shûeisha

Karin : あ…お姉さん　大丈夫？
a... oneesan daijôbu?
A... hermana mayor estar bien?
¿E...estás bien, Rin Rin?

A menudo se utilizan palabras como "hermana mayor" para referirse a chicas jóvenes cuyo nombre se desconoce. Aquí hemos optado por traducir oneesan por el nombre Rin Rin.Otras palabras usadas con el mismo propósito, son oniisan (para un chico joven, significado original "hermano mayor"), ojisan (para un hombre adulto, "tío"), obasan (mujer, 40 años "tía"), ojiisan (hombre mayor, "abuelo") o obaasan (mujer mayor, "abuela").

GLOSARIO

Forma de diccionario: Variedad coloquial o vulgar de la conjugación de un verbo.
Forma -masu: Variedad formal de la conjugación de un verbo.
Partícula: signo hiragana que indica la función de la palabra a la que sucede.
PE: Partícula Enfática. La mayoría de partículas de final de frase expresan énfasis o añaden cierto matiz. Ej: ne, yo, zo...
PI: Partícula de Comp. Indirecto. Ej: ni
PP: Partícula Posesiva. Ej: no
PL: Partícula de Lugar. Ej: de, ni
PS: Partícula de Sujeto Ej: ga, wa

Marc Bernabé
m-bernabe@dreamers.com

練習 EJERCICIOS

¡Unos cuantos ejercicios para terminar esta lección 21! La respuesta, como siempre, habrá que buscarla en esta misma página en la próxima Dokan, aunque podéis consultar las respuestas ahora mismo en la página web oficial:
http://www.dreamers.com/nihongo/

1- ¿Por qué en japonés se utilizan diferentes palabras para referirse a la propia familia o a la de otro?
2- ¿Cómo se llama la propia esposa? ¿Y la de otro? ¿Y en el caso del marido (ambas posibilidades)?
3- En castellano sólo distinguimos entre "hermano" y "hermana". ¿Cuál es el caso del japonés? ¿Qué ocho palabras existen (contando las palabras referiadas a "mi familia" y a "la familia de otro"?
4- ¿Cuál es la palabra utilizada para referirse al propio tío? ¿Y para referirse al tío de otro?
5- ¿Cuál es la palabra utilizada para referirse al propio primo? ¿Y para el primo de otro?
6- ¿Cómo traduciomos la palabra , めい (*mei*) al castellano? ¿Es un familiar propio o de otra persona?
7- Traducir al japonés la frase "Mi padre es médico" (yo= 私 , (*watashi*) / médico=医者 (*isha*) / V.ser= です (*desu*) / Partíc. posesiva= の (*no*))
8- Traducir al japonés la frase "Tu padre es médico" (tú= あなた (*anata*))
9- Decir al menos tres palabras utilizadas para referirse al propio padre.
10- Si decimos la palabra *oneesan*, ¿qué tres significados puede tomar?

Respuestas de los ejercicios de la lección 20

1- Forma simple / Porque cuando busquemos un verbo en un diccionario siempre lo encontraremos en esta forma.
2- Grupo 1= cambiamos la *ru* del infinitivo por *nai* (Ej.教える *oshieru* = 教えない *oshienai*)
Grupo 2= cambiamos la última *u* del infinitivo por una *a* y añadimos *nai* (Ej.書く ,-*kaku* = 書かない *kakanai* /貸す ,*kasu* = 貸さない *kasanai*)
3- Forma simple= 遊ぶ (*asobu*) / Forma -*masu* = 遊びます (*asobimasu*)
4- Forma simple= 飲まない (*nomanai*) / Forma -*masu* = 飲みません (*nomimasen*)
5- Forma simple = 私は本を買った (*watashi wa hon o katta*) /
Forma -*masu* = 私は本を買いました (*watashi wa hon wo kaimashita*)
6- Ella no enseñaba inglés.
7- Forma simple = 田中さんは起きない (*Tanaka-san wa okinai*) /
Forma -*masu* = 田中さんは起きません (*Tanaka-san wa okimasen*)
8- Yo espero a María.
9- Yo escribo= 私は書く (*watashi wa kaku*) / ellos escriben= 彼らは書く (*karera wa kaku*) /
vosotros escribís= あなた達は書く (*anatatachi wa kaku*)
10- Los verbos irregulares son する *suru* (hacer) y 来る *kuru* (venir) y el semiirregular es 行く *iku* (ir): する (*suru*) /
pasado= した (*shita*) / negativo= しない (*shinai*) / negativo pasado=しなかった (*shinakatta*)
来る (*kuru*) / pasado= 来た (*kita*) / negativo= 来ない (*konai*) / negativo pasado=来なかった (*konakatta*)
行く (*iku*) / pasado= 行った (*itta*) / negativo=行かない (*ikanai*) / negativo pasado=行かなかった (*ikanakatta*)

EL CÓDIGO DEL SAMURAI



Este mes, me es imprescindible hablaros de literatura. Dejando aparte aunque sea por un mes las películas clásicas de nuestro adorado Japón.

El tema de este mes es un libro que he tenido el placer de leer y descubrir como pensaban los caballeros japoneses del siglo XVI. El libro es "EL CÓDIGO DEL SAMURAI" de Daidôji Yùzan, en concreto la versión de A.L.Sadler.

El espíritu Japonés del Bushido japonés y la vía del guerrero nos son explicadas con sencillez y ejemplos prácticos en las escasas 130 páginas de las que está compuesto el libro.

Lo que más me ha llamado la atención es que el libro, a pesar de no ser muy extenso, es muy exhaustivo. Trata de explicar el comportamiento de un verdadero samurai en todos y cada uno de los aspectos y situaciones cotidianas de su vida. La primera regla del bushido es clara y concisa y es lo primero que se puede leer en este libro. Un samurai siempre tiene que tener en mente el hecho que un día ha de morir.

Otro de los objetivos primordiales de un verdadero samurai es poder cumplir toda su vida con su deber filial y poder recorrer la vía de la lealtad. En cuanto al deber filial, se refiere al respeto que se ha de mostrar a los mayores de cada casta y respetar a los padres de cada uno, por muy malvados que estos sean.



La vía de la lealtad es el camino que debe recorrer cada samurai para complacer a su señor, honrándole, respetándole y cumpliendo todas sus ordenes todos los días de su vida.

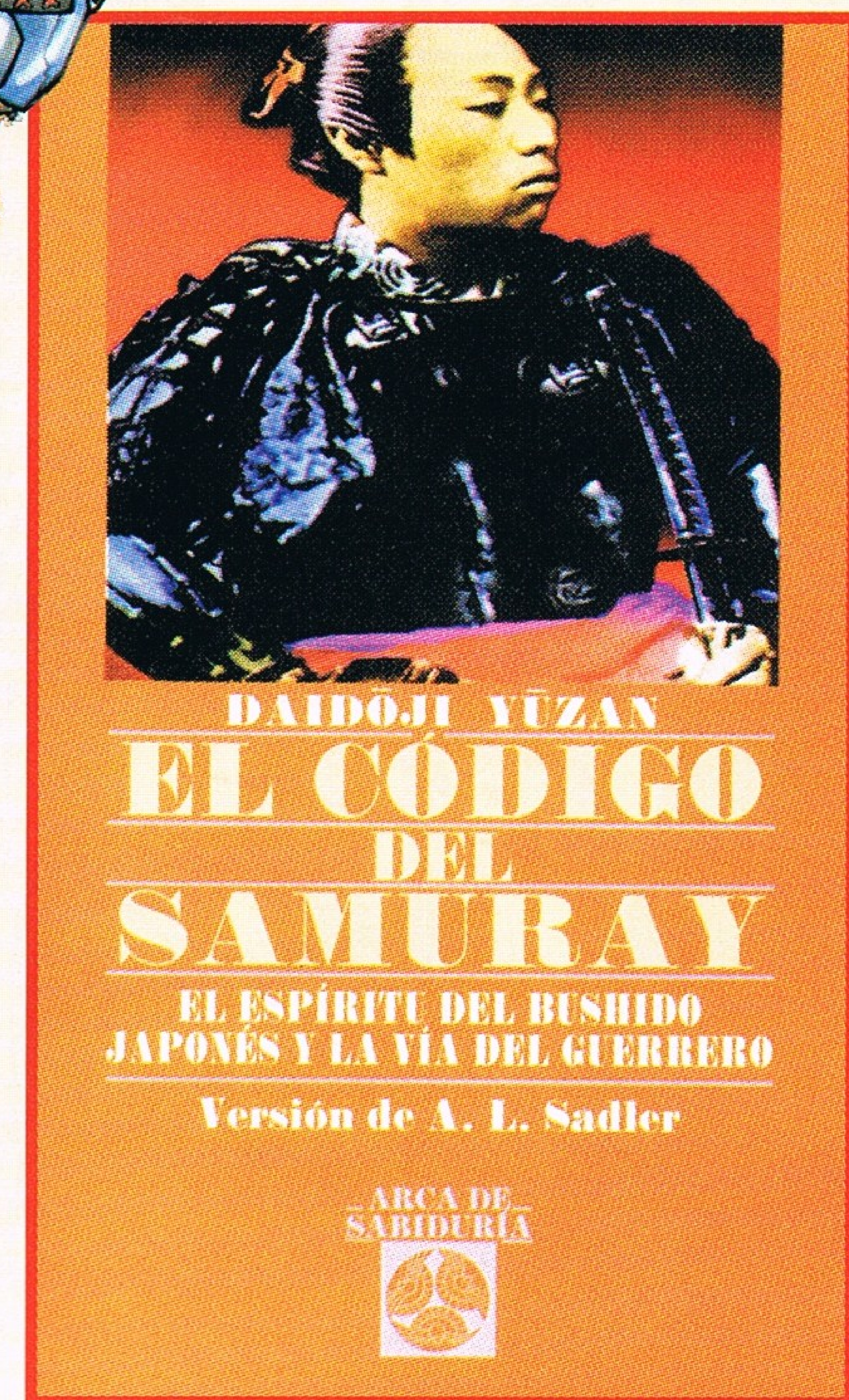
Al contrario de lo que se piensa los samurai eran gente cultivada, que aunque conocían todos los entresijos de las artes de la guerra, también eran introducidos en su niñez en el conocimiento de los cuatro libros, los cinco clásicos y los siete textos. Algunos de estos incluso llegaban a realizar libros con las recopilaciones de todos los aikku que habían escrito a lo largo de su vida.

El libro tiene un apartado dedicado a los samurai que deciden retirarse del mundo y vagar por los montes explorando sus limites y perfeccionándose a sí mismos. Incluso llega a animar a los jóvenes samurais que prueben este estilo de autoperfeccionamiento alguna vez en su vida..

Otra de las claves de un verdadero samurai es que éste debe ser valeroso en cualquier circunstancia, porque debido a un momento de debilidad se puede deshonrar a tu familia y a tu señor muriendo cobardemente o huyendo de algún enfrentamiento.

De la misma importancia que el valor de un samurai es el respeto a otros ciudadanos no sólo a tus mayores, tu señor y cualquier otro ciudadano de mayor rango que el tuyo, sino que todos y cada uno de los ciudadanos merece el mayor de los respetos.

Los más clásicos deberes del samurai como la práctica de la equitación y las artes de la guerra, también están descritas hasta el más mínimo detalle en este libro. Pero lo curiosos es que no se queda ahí, también describe cómo debe ser el comportamiento del samurai a la hora de llevar el gobierno de su hogar, cómo construir sus casas, qué armas llevar en cada ocasión, qué armas deben llevar tus criados, cómo mantener una buena reputación, qué hacer en caso de realizar un largo viaje,



cómo elegir amigos acertadamente, cómo romper las relaciones con algún conocido con el cual ya no desea asociarse y cómo afrontar con dignidad el último final.

Como veis es un libro muy completo, que es minucioso hasta en el más ínfimo detalle. Pero lo mejor es que no queda sólo en eso, sino que también te describe todas las obligaciones de un samurai para con su señor en los diferentes puestos a su servicio, desde el más simple recaudador de impuestos, hasta cómo comportarte en caso de ser embajador de tu señor. Si os interesa averiguar cuáles eran las pasiones y motivaciones de los famosos guerreros japoneses no dudéis en leer este libro que os aseguro que no os defraudará.

Leal hasta la muerte

Enrique Herranz



LOS JAPONESES VIAJEROS: !CÁMARA EN MANO!



Normalmente en Europa se tiene la imagen de los japoneses como la de personitas de ojos rasgados que van con una cámara a todos lados, haciendo fotos por doquier. Ello es en parte cierto y en parte un mito que intentaremos enterrar en este Japan Times. ¿Vamos?

El hobby de la fotografía

En Japón el hobby de la fotografía está muchísimo más extendido que en Europa. Hay miles de japoneses que disfrutan yendo los fines de semana a sacar fotos, con su enorme cámara de tropocientos mil aumentos de zoom y su trípode. A la mínima que se presenta una ocasión especial o época del año especialmente bella, como en otoño, los templos y parques se ven invadidos por los cámara-otakus que rivalizan entre ellos para ver quién es el que toma "la FOTO".

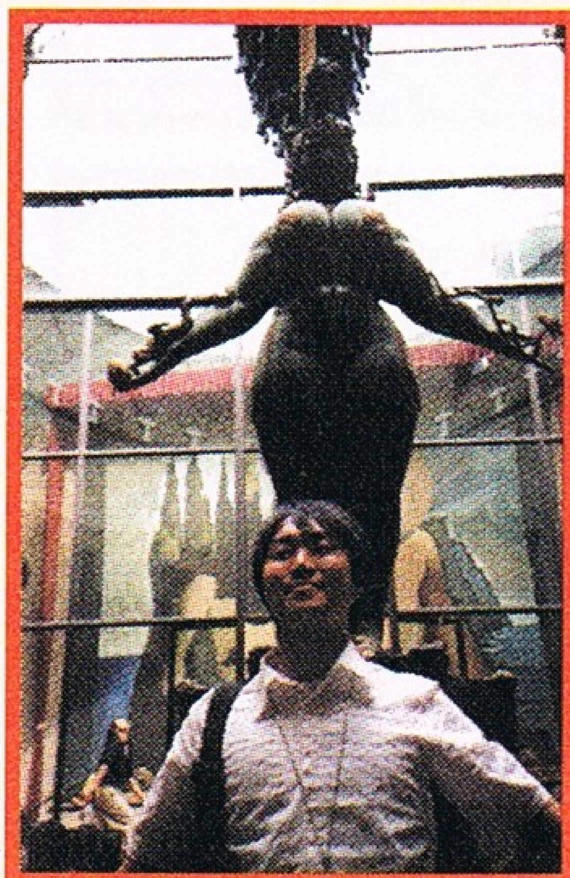


Hay muchísimos cámara-otakus en Japón

Este hobby se extiende a cualquier viaje que los japoneses realicen. A todo el mundo, en general, le encanta tomar fotos, es como un hobby nacional. Los hay también que disfrutan con la cámara de vídeo, pero comparativamente no hay tantos.

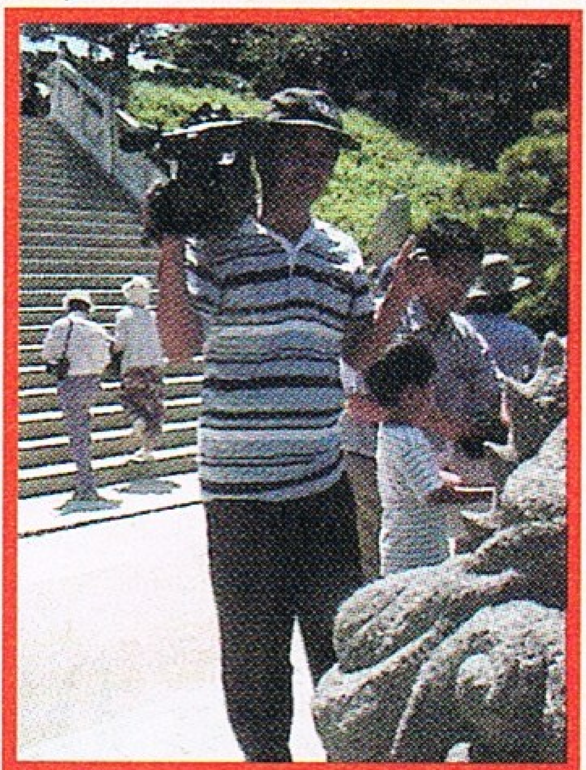
El japonés en el extranjero

Otro de los hobbies de los japoneses es ir de viaje. Y se lo pueden permitir, ya que su país es uno de los más caros y a la mínima que salen con sus yenes al extranjero todo lo encuentran baratísimo. Y más actualmente; con lo bajo que está el euro, ir a Europa se ha convertido en una ganga para el poderoso yen.



En el museo Dalí

Para los japoneses, la arquitectura y las personas de Europa y América son de lo más diferentes, y es por ello que se pasan todo el rato tomando fotos. Todo es diferente e interesante para ellos y sienten la necesidad de inmortalizar esos momentos en el papel de fotografía. A nosotros nos pasaba lo mismo en Japón. No parábamos de tomar fotos de templos, calles, gente... Cosas que para los mismos japoneses son de lo más ordinarias y aburridas. O sea, que si los japoneses vienen a Europa y toman fotos es algo NORMAL. Los destinos típicos desde Japón son Tailandia, Hawaii, Guam, Estados Unidos o Europa (Francia, Italia, España, Alemania...).



¡Vaya cacho cámara!

Un pueblo gourmet

Otro hobby de los japoneses al salir de su país es la comida. Los japoneses disfrutan probando las especialidades de las cocinas de los diferentes países. Tanto es así que si a uno se le ocurre comprar una guía de viaje en japonés la mitad o más de las páginas están dedicadas a comentar platos típicos y a recomendar restaurantes del país en cuestión.

Otro hobby es la compra, sobre todo de objetos de lujo como perfumes, bolsos, pañuelos... Eso es en parte normal porque los japoneses son un pueblo bastante "pijo" en general y a las chicas les encanta llevar cosas de marca. En Japón esos objetos son MUY caros y en el extranjero los encuentran a menos de la mitad de precio, lo que supone satisfacer un capricho a un precio mucho más razonable.

Turismo nacional

Los japoneses no se limitan a salir de su país para viajar. La industria del turismo dentro del mismo Japón está muy desarrollada. Los japoneses aman ir a Kioto, a Hokkaido, a los numerosos balnearios repartidos en el país....

En general, el pueblo japonés es muy turista y gusta de viajar y ver cosas nuevas, incluso aunque sea dentro de su mismo país.

El japonés medio se gasta bastante dinero al año en viajes, excursiones, restaurantes y ocio en general.

El borreguismo japonés

El carácter socialmente organizado y comodón del pueblo japonés se refleja también en sus viajes.

Los japoneses suelen ser usuarios empedernidos de los viajes organizados y casi siempre van en grupo. Cada grupo tiene un guía, que suele ser una chica, con una banderita, guiando al grupo y parándose de vez en cuando para dar una pequeña charla sobre el monumento o paisaje en cuestión. Todos como borregos detrás de la guía...



El borreguismo de los viajes organizados...

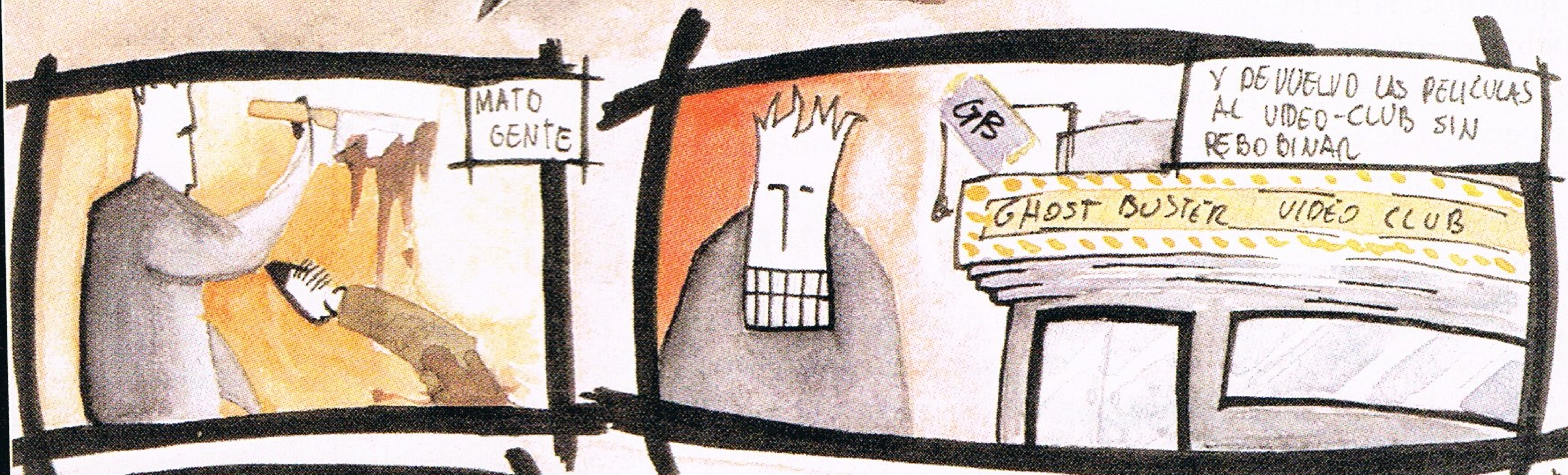
Salir al extranjero sin guía, a la aventura, es una perspectiva terrorífica para ellos: la razón es sencilla: tienen el comprensible y justificado miedo que les engañen y, sobretodo, de que les roben.

Los japoneses no suelen tener vacaciones demasiado largas (una semana a lo sumo) y por ello cuando salen de viaje hacen visitas relámpago. Bajan del avión y se suben a un bus, que les deja enfrente del primer monumento, cinco minutos para sacar fotos y al siguiente monumento, y así... No es sorprendente, pues, que un viaje típico a España sea Barcelona-Madrid-Toledo-Granada-Sevilla-Córdoba. ¡En una sola semana!

Marc Bernabé
m-bernabe@dreamers.com
Verònica Calafell
v-calafell@dreamers.com

Soy un serial killer









...CAMISETAS CON MI CARA

Fin

redacción

Por J.M. Ken Niimura

redacción

Por J.M. Ken Niimura

















Spunky Knight

Lo que Hagiwara no se atrevió a mostrar

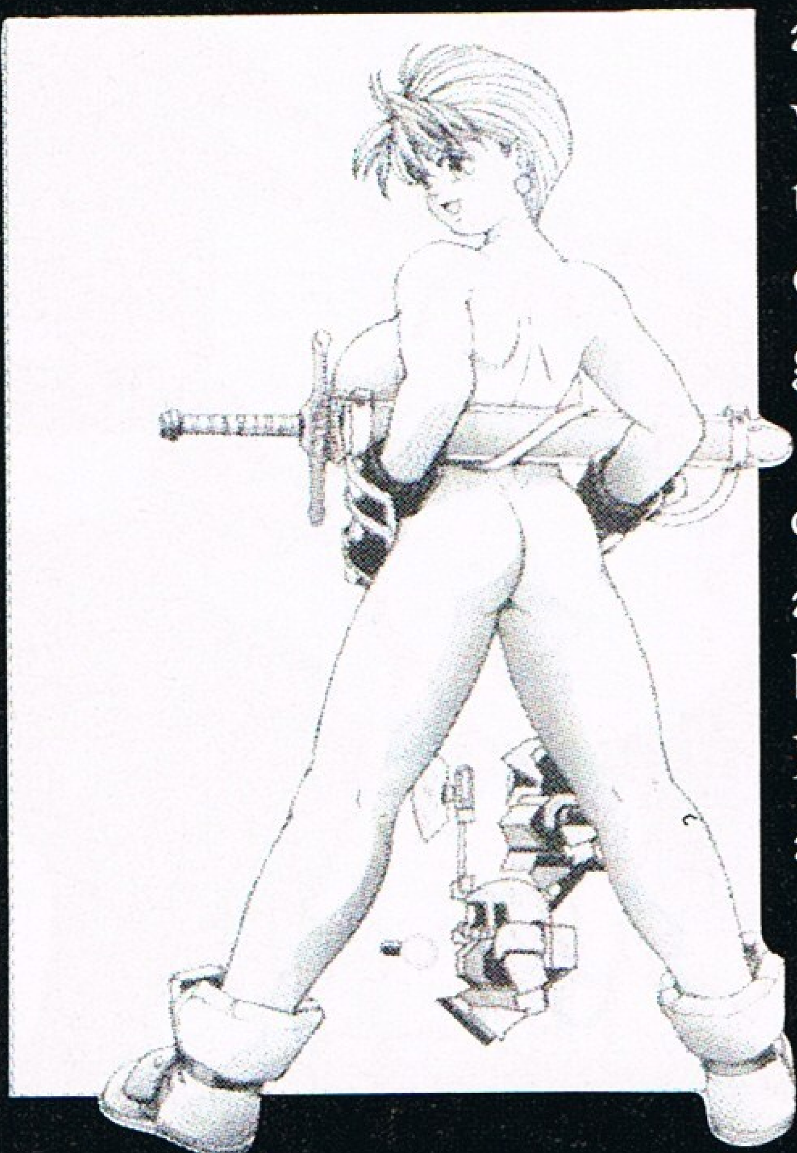




Espadas, brujería, seres fantásticos sacados de los delirios de escritores pseudo-hippies que en los 70 se habían pasado con el ácido, y que habían leído demasiado a Tolkien, han inundado durante mucho tiempo las estanterías de las tiendas con lugares fantásticos y mitologías diversas. Como muestra cabe citar gente como Robert E. Howard, Ursula K. Leguin, Fritz Leiber o el omnipresente Michael Moorcock. El manga no es una excepción y muchos de los mangakas actuales han recurrido alguna vez a universos plagados de bellas doncellas elfas acosadas por dragones, orcos, etc...

Probablemente Bastard, sea el más conocido por estos lares, pero de mano de Anime X han llegado a España títulos tan inefables como La Esclava de Minelva, Elf (Young Wife Elf), o Dragon Raider. Spunky Knight es otra de tantas incursiones en el género de la fantasía heroica, pero por supuesto con unas condiciones un tanto especiales.

La comparación con Hagiwara no es gratuita de ningún modo. El autor Kozo Yoei recuerda una barbaridad los primeros trabajos del anterior, si bien esta deuda es menos patente en su nueva serie "Superfist Ayumi", que intentaremos comentar más adelante. Básicamente podemos leer en cinco números la historia de Phaia, una jovencita que intenta hacerse un nombre en su recién comenzada carrera de caza-recompensas, carrera que alterna con la de guerrero o incluso otras labores más estimulantes (cuando el hambre aprieta..).



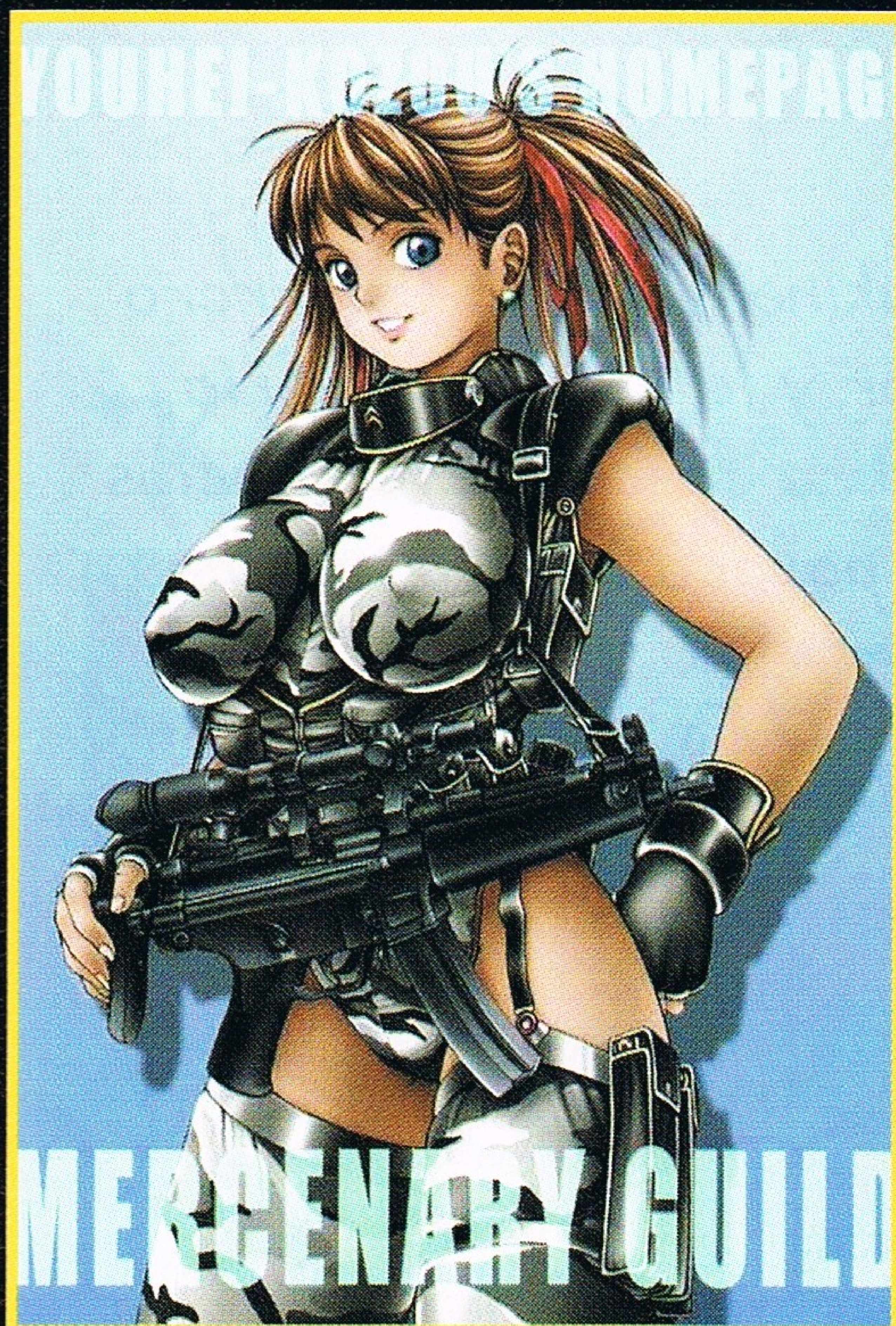
Sin embargo, dicha jovencita, además de contar con un cuerpo de infarto, posee otras…digamos habilidades que la convierten en única en el mundillo en cuestión: una gran adaptabilidad, este, como decirlo sin que suene feo...,¿de matriz? y un deseo sexual sin límites.

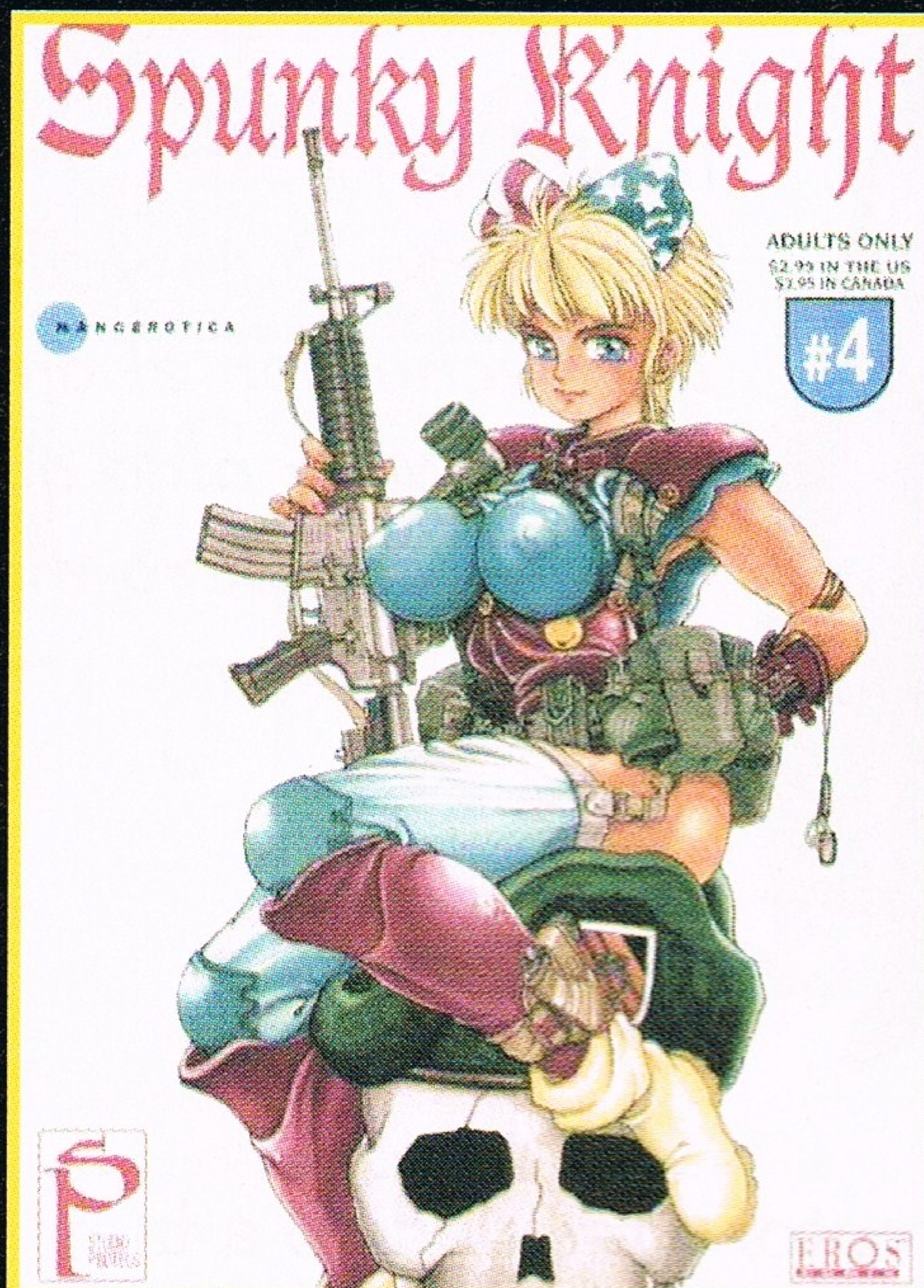


Ya en la primera de sus aventuras vemos como acaba con la vida de un terrorífico chupa...sangres, no seáis mal pensados, que disfruta violando a sus víctimas antes de acabar con ellas. Phaia será un hueso tan duro de roer que al final, nuestro no muerto terminará hecho un montón de cenizas dejando a la chiquilla sin recompensa y con ganas de más... (bueno ya sabéis, o acaso os lo tengo que explicar todo. ¡Qué estamos en la sección Hentai!)

En el número dos de la serie, Phaia se verá atacada por un Minotauro violador con unos atributos un tanto desproporcionados...si ya se que muchos fardáis de boquilla pero es que este bicho se gasta un aparato enorme de verdad.

Siguiendo con un argumento monótono y lineal como pocos, nuestra heroína llega a una ciudad atacada por un grupo de siniestros piratas aéreos capitaneados por una impresionante mujer. La sorpresa será que en esta ocasión no ganarán los buenos, puesto que Phaia debe enfrentarse a una terrorífica octohydra, que como os podéis imaginar hará las delicias de los amantes del



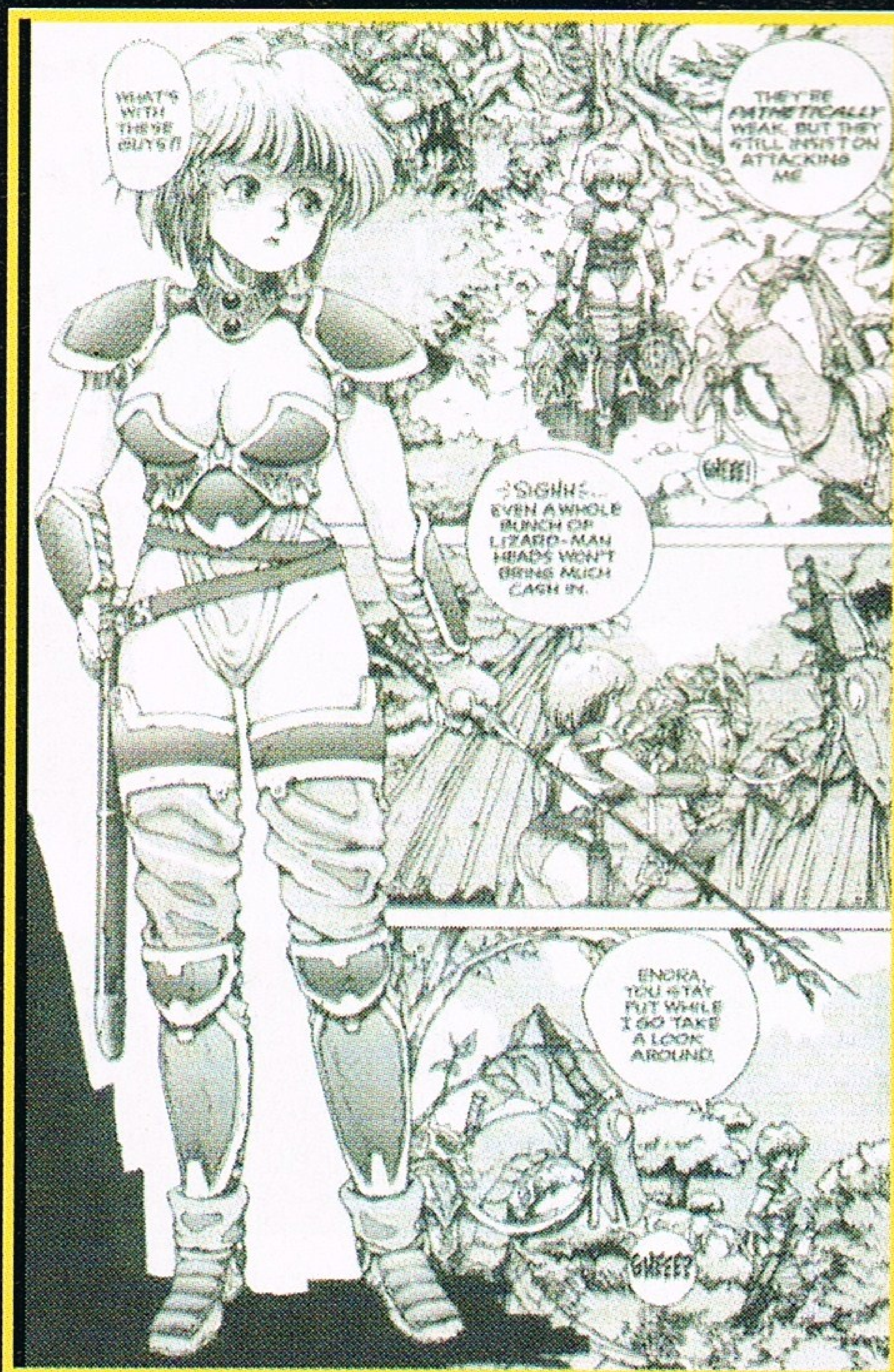


género tentacle.

Los dos últimos episodios son quizás los más divertidos de una serie que por otra parte exhibe un guión terroríficamente mediocre, y que ni siquiera la falta de censura (en la edición de Eros Comix, por supuesto) es capaz de mitigar. En el cuarto episodio de la saga, la terrorífica ninfo-guerrera debe incrementar su arsenal. Para ello visita la típica tienda de armas, sacada de cualquier RPG, regentada por una preciosa muchacha. Sin embargo Phaia no ha tenido mucha suerte, y sus bolsas están vacías: forma de pago: ¡Barro!, por supuesto. Pero en esta ocasión la dueña de la tienda tiene unas cualidades un tanto especiales. Tanto es así que cuenta con dos enormes aparatos masculinos. Sí, ya, más de lo mismo, pero por lo menos en este episodio, los flujos imparables que salpican las páginas de la serie remiten un poco.(Lo cierto es que llegan a ser muy exagerados).

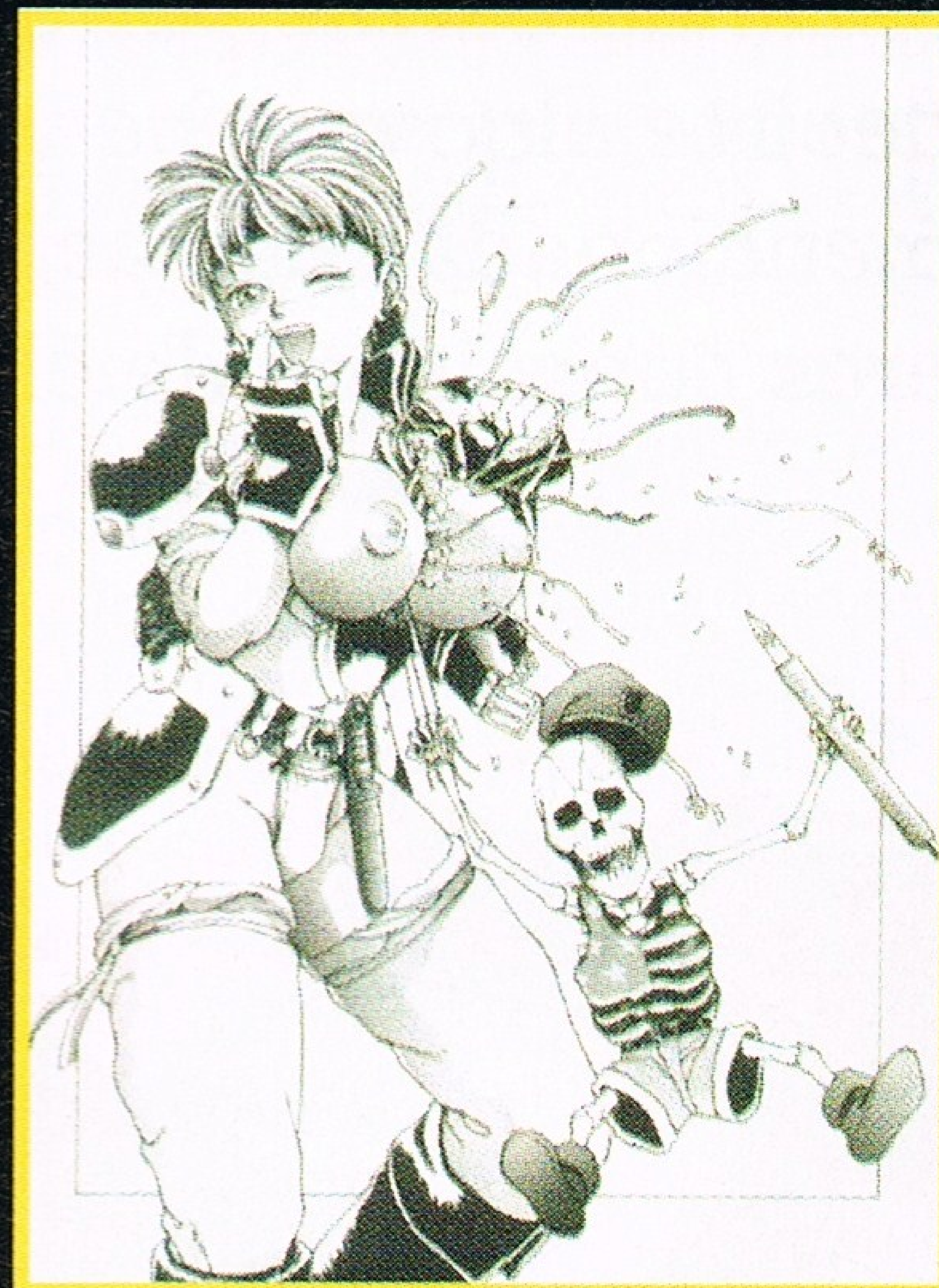


El número cinco es un especial que no sigue el guión de la serie. Una linda escultora vive sola en el bosque, y en un arrebato de deseo pide compañía masculina. Cuál no será su sorpresa cuando tres diminutos duendes-deseo(se llaman así, de verdad) aparecen para complacerla. Pero ni siquiera ellos son capaces de complacer a la dama, y recurren a un hechizo mediante el cual un enorme falo de madera los sustituye, cometiendo el error de dejar el hechizo "conectado". El final es de antología.



Realmente no es una serie que destaque especialmente. El argumento es repetitivo como pocos. El dibujo está muy bien en las escenas de lucha, y la ambientación, pero las escenas importantes están un poco pasadas por agua, y los genitales tienden a mostrar tantas deformidades que le quitan a uno las ganas. La recomendaría solo para frikis obsesos o para gente muy metida en el tema de la fantasía heroica que no le haga ascos a nada.¡Ay, si mi Lauranthalasa levantara la cabeza!.

Por último, un saludo a todos los



que se acercaron al Stand de Ares informática en el último Salón. Como veis no nos comemos a nadie, y sí, Enrique Herranz existe, y no es Lázaro Muñoz, ni ningún seudónimo chungo. También saludar desde aquí a

la gente que envía mails para hacernos partícipes de su opinión, que al fin y al cabo es la más importante. Disculpas a aquellos a los que todavía no he podido contestar. No desesperéis, todo llegará, y saludos a Shinji, al final después de tantos emilios no te pasaste por Barna a tomar las cervecitas prometidas. Otra vez será.

Abayo!

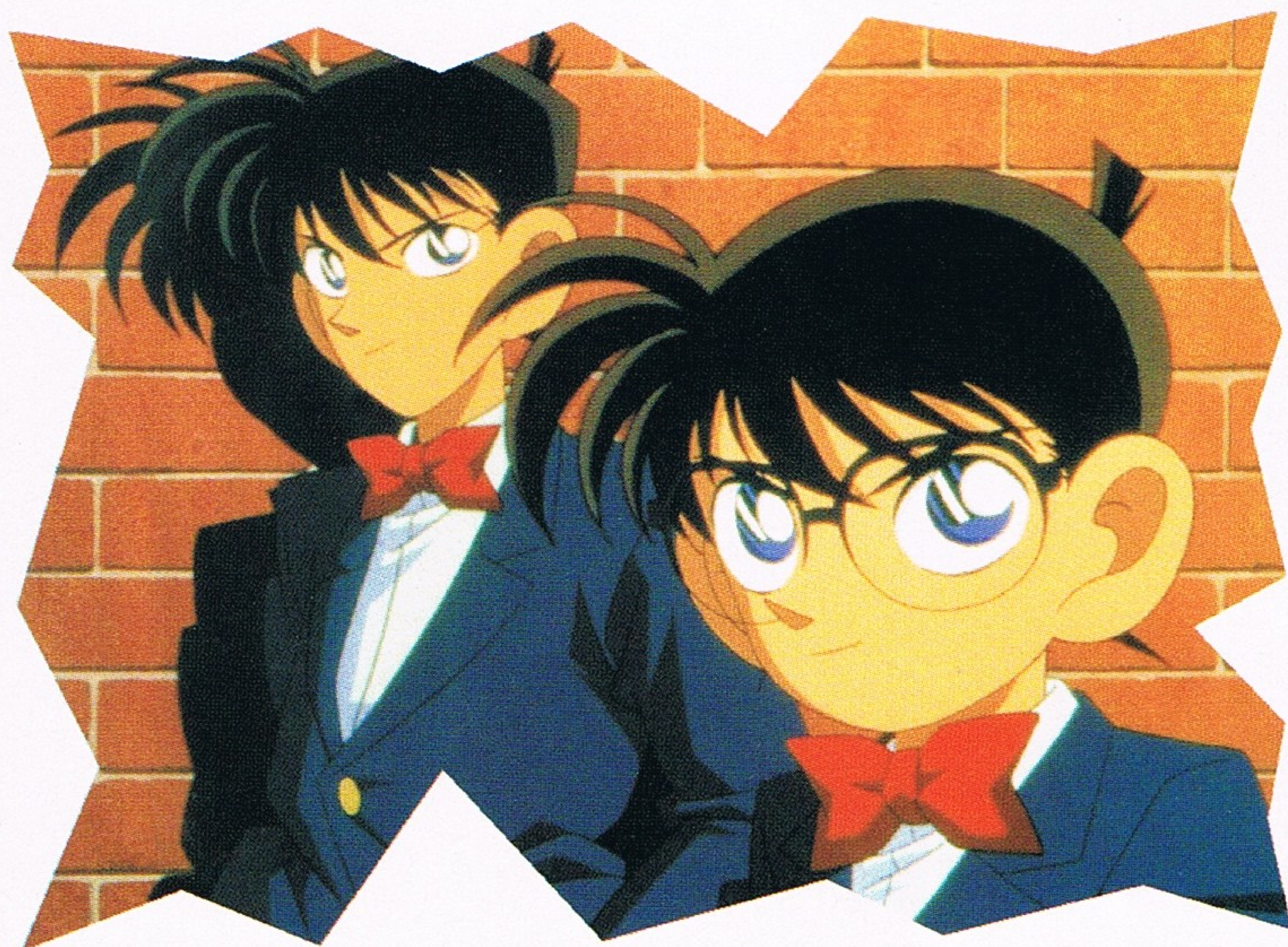
Motormouth
447854 @ filoz.unizar.es



¡Hola!
Me llamo Bunny Tsukino, y soy la Guerrero que lucha por el amor y la justicia. Quería comentarte algo que he descubierto gracias a mi poder, pero me parece que ya lo sabes.



¡Hola!
Me llamo Sakura Kinomoto, y me dedico a ir cazando cartas por diversos canales. Iba a decirte algo que he visto en una de las mencionadas cartas, pero creo que tú ya eres consciente de ello.



¡Hola!
Soy Shinichi Kudo/Conan Edogawa, y al igual que mis compañeras, no creo que necesites de mis habilidades deductivas para saber cuál es sin duda la mejor revista de manganime, porque eres inteligente y ya lo sabes.

Minami



NAOKI URASAWA PRESENTS

NAOKI URASAWA

NIPPON



Bienvenidos a esta nueva sección de Dokan en la que vamos a presentar la obra de diferentes autores de manga. Nos ha parecido que hablar de autores tan reconsagrados como Toriyama, Katsura u Otomo era demasiado evidente, ya que se han escrito centenares de artículos sobre ellos. En esta sección nos dedicaremos a presentar a autores menos conocidos, más en la sombra, aunque no por ello peores que los mencionados anteriormente.

En esta primera entrega hablaremos de todo un peso pesado muy poco conocido en España, todo un superventas como Naoki Urasawa se merece esto y mucho más.

Naoki Urasawa

El maestro del manga adulto de calidad

Obras de Naoki Urasawa

Pineapple Army (8 vol.) 1985-88.
Yawara! (29 vol.) 1988-93
Jigoro! (1 vol.) 1993
Master Keaton (18 vol.) 1988-94
Happy! (23 vol.) 1993-99
Monster (de momento 15 vol.) 1994-actualidad
20th Century Boys (de momento 3

vol.) 1999-actualidad

Dancing Policeman (1 vol.) 1987. Recopilación de historias cortas.

N.A.S.A. (1 vol.) 1988. Recopilación de historias cortas.



Naoki Urasawa, sus inicios.

Urasawa nació en Tokio en el año 1960, desde muy pequeño se sintió atraído por el manga e hizo sus pinitos durante sus años de escolarización. **Urasawa** compaginaba sus estudios con el dibujo de manga pero sobre todo con una banda de rock en la que él



tocaba. En el año 1982 consiguió ser elegido en un concurso de cómics de la gran editorial **Shôgakukan** y al año siguiente publicó su primera historieta, llamada *Beta!* (que se puede encontrar en el tomo recopilatorio titulado *N.A.S.A.*).



A partir de entonces, **Urasawa** siguió publicando pequeñas historias cortas en las revistas de la editorial **Shôgakukan**, hasta que por fin en 1985 empezó a publicar algo un poco más largo y consistente. Se trataba de *Pineapple Army* (1985-88) (por cierto, de momento la única obra de **Urasawa** publicada en nuestro país, por **Planeta deAgostini,** hace varios años). *Pineapple Army* nos cuenta la historia de un ex-mercenario que se dedica a



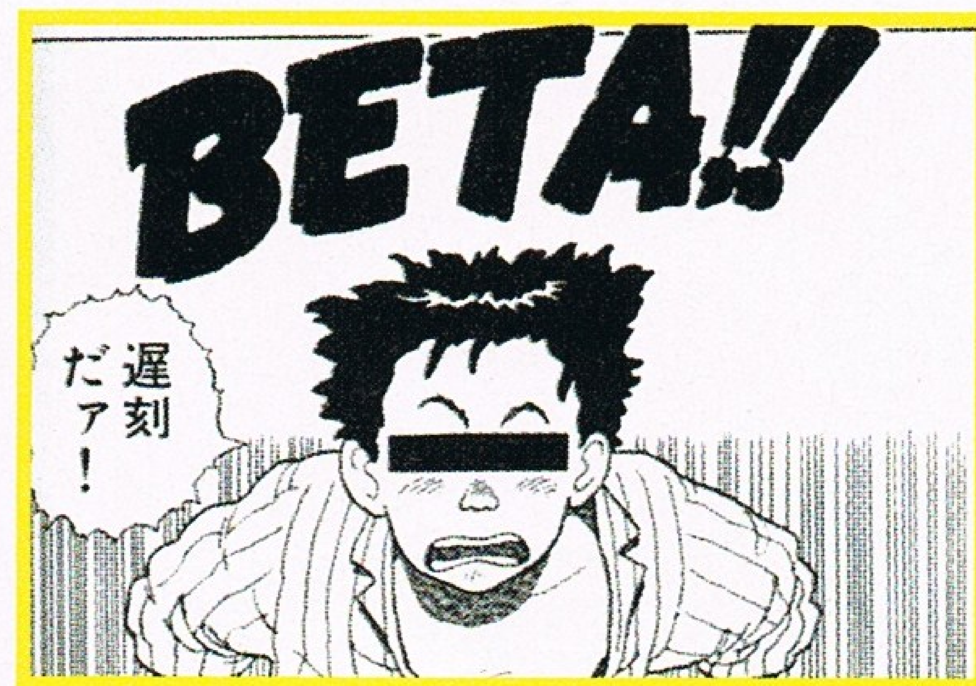
hacer de instructor particular de lucha armada.

EL DESPEGUE

En el año 1988 poco tiempo le faltó a **Urasawa** para empezar no uno, sino dos nuevos mangas en sendas revistas de **Shôgakukan**. Dos mangas que le consagrarían como uno de los mejores mangakas de todo Japón. Primero tenemos *Yawara!* (1998-93) (más conocida en nuestro país por su versión animada, que fue emitida por el canal catalán **TV3** con el título de *Cinturó Negre*), la historia de una chica judoka que en realidad no desea luchar sino poder enamorarse como una chica normal. Y a continuación, tenemos a *Master Keaton* (1988-94) (comentado en **Dokan 27**), que nos cuenta las andaduras de Taichi Keaton, un arqueólogo que se ve envuelto en una gran variedad de trepidantes aventuras.

A partir de entonces, **Urasawa** ya se acostumbra a su infernal ritmo de hacer dos entregas de veinte páginas de dos mangas distintos para dos revistas quincenales diferentes al mes, un ritmo que no ha abandonado hasta el momento.

Al terminar *Yawara!*,



toma su relevo en las páginas de la revista *Big Comics Spirits* el manga *Happy!* (1993-99), un manga de tenis que nos presenta a una chica que pretende pagar una serie de deudas jugando al tenis.

LA ACTUALIDAD

Urasawa sigue al pie del cañón más que nunca con *Monster* (1994-?) (comentado en **Dokan 24**), una impactante serie de misterio y terror que está en el número uno de todos los mangas vendidos en Japón, y también con *20th Century Boys* (1999-?), comentado en este mismo número de **Dokan**, recientísima serie que promete y mucho.

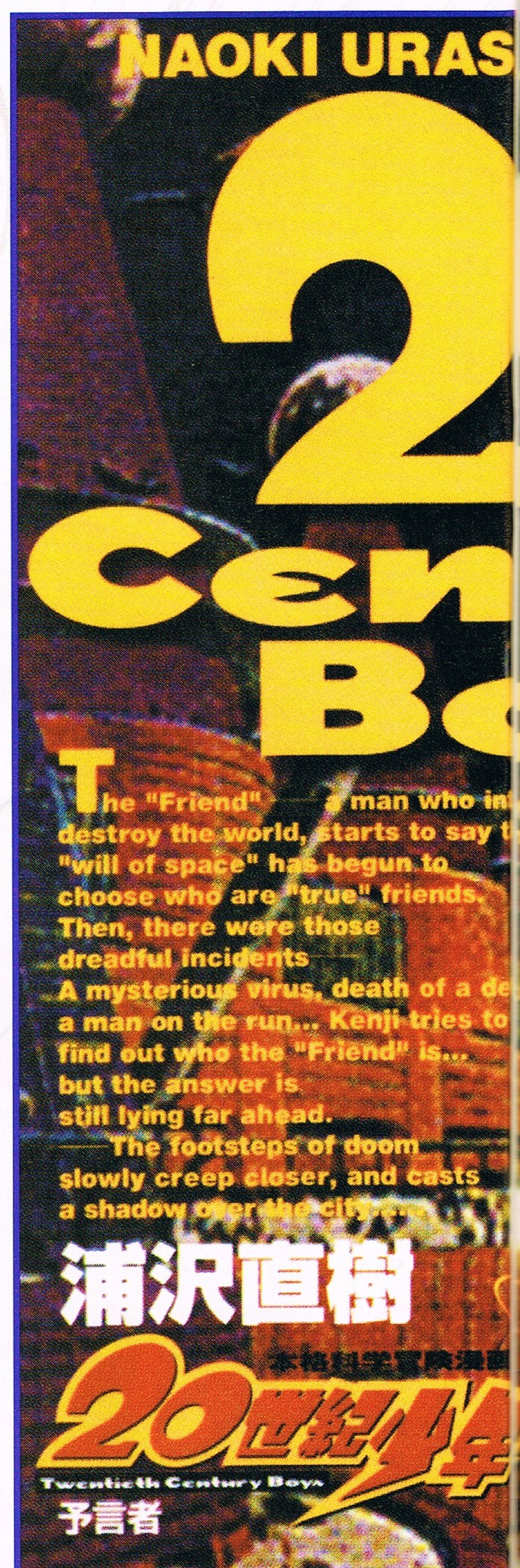
Sin duda, **Urasawa** es uno de los mejores mangakas de la historia. Su estilo de dibujo es detallado, sus fondos parecen postales. Los argumentos de sus mangas consiguen enganchar al lector: argumentos bien trabajados y con mucha sustancia. En general, los mangas de **Urasawa** son para un público adulto, amante de la buena calidad gráfica y argumental.

Lo único malo de **Urasawa** es que no podamos disfrutar de sus obras en España, con las honrosas excepciones de *Pineapple Army* y de la fanedición de *Monster* realizada por un servidor (más información sobre esta iniciativa en www.dreamers.com/monster/). Esperemos que se subsane este error y que alguien tome la iniciativa de publicar algo más de Urasawa en nuestro país.

El mes que viene hablaremos sobre **Yoshihiro Togashi**, otro de los autores más famosos de Japón, autor de *Yû Yû Hakusho*, *Level E* y *Hunter X Hunter* entre otros. ¡Aquí os esperamos!

Marc Bernabé
(m-bernabe@dreamers.com)

Ficha técnica
Guión y dibujo: *Naoki Urasawa*
Editorial: *Shôgakukan*
Colección: *Big Comics Spirits*
Núm. de volúmenes: *3 (de momento)*
Años de publicación: *1999-actualidad*

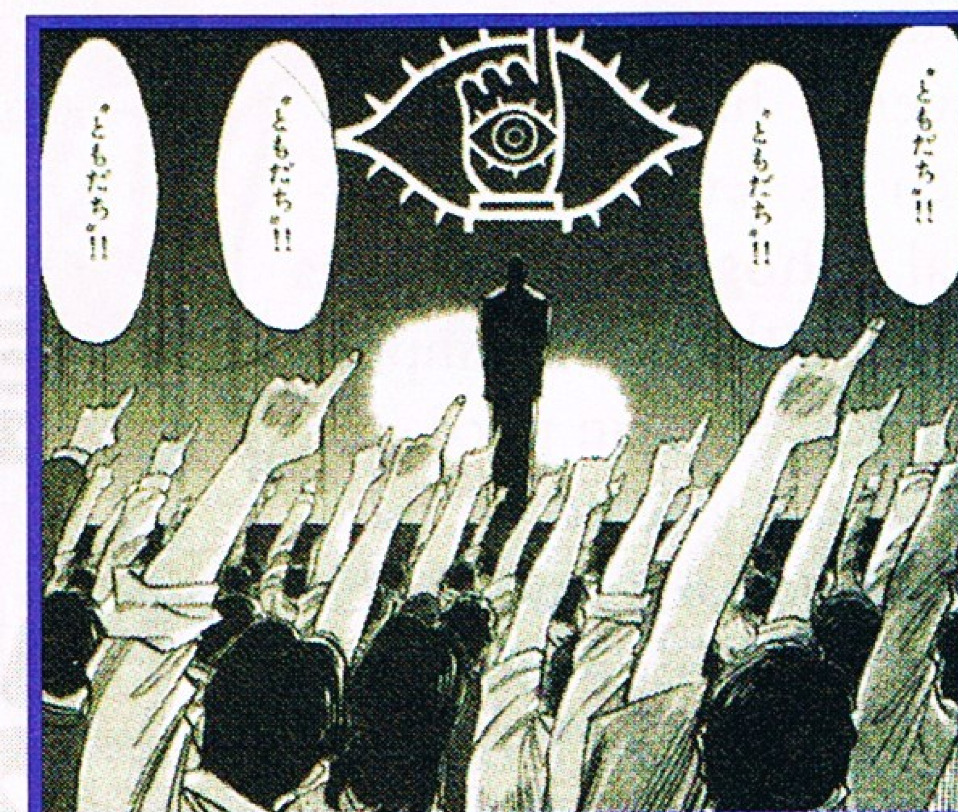


Este mes, **Dokan** estrena sección, en la que presentaremos todos los meses a un autor de manga. Como acompañamiento de esta nueva sección, dedicada este mes al gran **Naoki Urasawa** (*Yawara!, Monster, Master Keaton*...), comentaremos su obra más reciente, *20th Century Boys* (*Nijû seiki shônen* en su nombre japonés).

Actualmente, **Naoki Urasawa** publica esta obra desde octubre de 1999 en la revista quincenal *Big Comics Spirits*, compaginándolo con la publicación de *Monster*, que sigue todavía incansable en *Big Comics Original* y que ya lleva 15 tomos recopilatorios. Ambas revistas son de la editorial **Shôgakukan**.

20TH CENTURY BOYS

El 4 de octubre de 1999 empezaba en *Big Comics Spirits* una nueva serie llamada *20th Century Boys*, que levantó una gran expectación por estar firmada por el gran **Naoki Urasawa**. Hasta ese momento, **Urasawa** sólo había publicado mangas de deportes en dicha revista (primero *Yawara!*, de judo, y luego



Happy!, de tenis), así que uno no sabía exactamente con qué nos sorprendería el autor del increíble thriller *Monster*.

La publicidad de la nueva serie indicaba que se trataría de un manga de





ciencia ficción, pero ello contrastaba con la imagen que acompañaba a dicha publicidad, en la que salía un verdulero diciendo "*compreme nabos, que están baratos*". ¿Un verdulero y ciencia ficción? No pega mucho... (al final **Urasawa** cambió el protagonista y no lo hizo verdulero sino licorero...^_^)

EL ARGUMENTO

20th Century Boys es un manga atípico. En sus páginas se va desplegando una historia de lo más misteriosa a base de flashbacks y vueltas al presente y a un pasado intermedio, realmente bien construida y que engancha mucho al lector. En las primeras páginas vemos el edificio de la ONU, en el que se celebra la entrada al nuevo milenio. El locutor comenta que durante el siglo XX la humanidad ha estado al borde de la extinción por culpa de las guerras, las armas atómicas, las plagas, la contaminación, los desastres naturales, etc. pero que la mayor amenaza que ha tenido la humanidad ha sido otra menos evidente. A continuación, el locutor anuncia la entrada de los héroes que salvaron el mundo, de quienes sólo vemos los pies. En la siguiente página nos vamos al año 1969, y la historia empieza realmente.

El manga de *20th Century Boys* nos relatará la historia de este grupo de personas que salvaron al mundo de la destrucción en el año 1997.



AÑO 1969

Un grupo de chavales (Kenji, Yoshitsune, Maruo, Otcho, Yukiji, Donkey) juegan a lo que todos los niños juegan o han jugado alguna vez. Se entretienen urdiendo batallas interestelares, construyendo bases secretas, jugando al escondite, escuchando la radio, quizás consiguiendo alguna revista un poco picante... Un grupo de niños normales y corrientes entre los que se encuentra Kenji, el protagonista de la historia. Kenji es muy imaginativo y sueña con poder salvar el mundo algún día. Se inventa en qué formas podría un enemigo atacar a la humanidad, cómo se le podría combatir, etc... Entre todos prometen que salvarán a la Tierra y crean una especie de sociedad secreta, cuyo símbolo es una mano dentro de un ojo.

AÑO 1997

Kenji ha heredado la licorería de su padre y la ha convertido en una tienda de 24 horas, venciendo la oposición de su madre, una mujer de lo más cascarrabias. Su hermana apareció un día con una niña y pidió a Kenji y a su madre que la cuidaran, por lo que a partir de aquel momento Kenji llevará siempre a sus espaldas a la niña, Kanda, hasta que aparezca su madre.

Mientras tanto, una misteriosa secta llamada "*Tomodachi*" (amigo) cuyo héroe espiritual y líder es el "tomodachi" empieza a hacer estragos y actos terroristas, como volar el aeropuerto de Haneda en Tokio o esparcir virus letales por San Francisco y Londres.

Kenji no sospecha nada de su posible relación con tomodachi hasta que un día descubre la marca del dedo y del ojo, empieza a indagar y topa con tomodachi, que le llama "el profeta" y que ha adoptado para sí dicho emblema o logotipo. Y es que Kenji no se acuerda (parece ser que hubo un lavado de cerebro por el medio) pero empieza a descubrir, gracias también a la ayuda de un viejo mendigo al que llaman Kamisama (dios) porque tiene el poder de discernir el futuro en sueños, que todo lo que tomodachi está haciendo lo había pensado él en sus inocentes años de infancia, en el año 1969.

¿Quién es tomodachi? ¿Por qué sigue a rajatabla las indicaciones que surgieron en 1969 de la infantil mente hiperactiva del imaginativo Kenji? ¿Conseguirá el licorero Kenji vencer a toda esta nueva religión que amenaza con acabar con la humanidad? Ya me gustaría a mí saberlo, espero impaciente el cuarto tomo a ver qué ocurre... Sin lugar a dudas, **Urasawa** es un genio...

Marc Bernabé
(m-bernabe@dreamers.com)

OTAKU WEBS



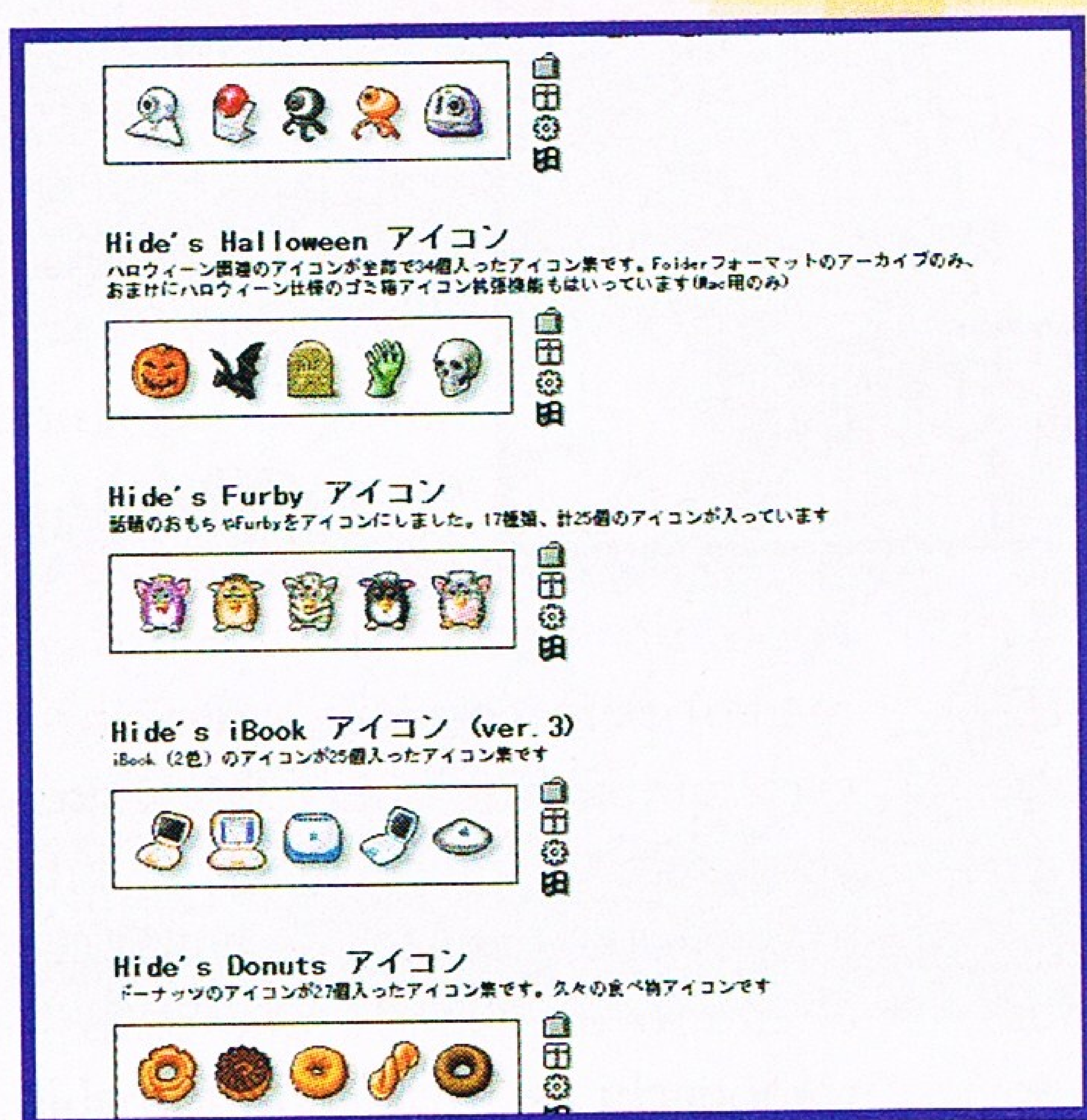
Por yoshiMaligno

Año nuevo, vida nueva, y diseño nuevo. Espero que os guste, porque el anterior era bastante pobre (a saber quién maquetaría esto...XD). Bromas aparte, Enrique y yo hemos intentado mejorar en la medida de lo posible el aspecto de esta sección, que se lo iba mereciendo ya.
Y ya que cambiamos de diseño, vamos a navegar por Internet en busca de diseñadores japoneses, algunos más conocidos que otros, y para sacar algo de útil, bucearemos en páginas repletas de iconos, fondos de escritorio y demás complementos para que decoréis vuestro ordenador con ambiente japonés.

http://hp.vector.co.jp/authors/VA013393/



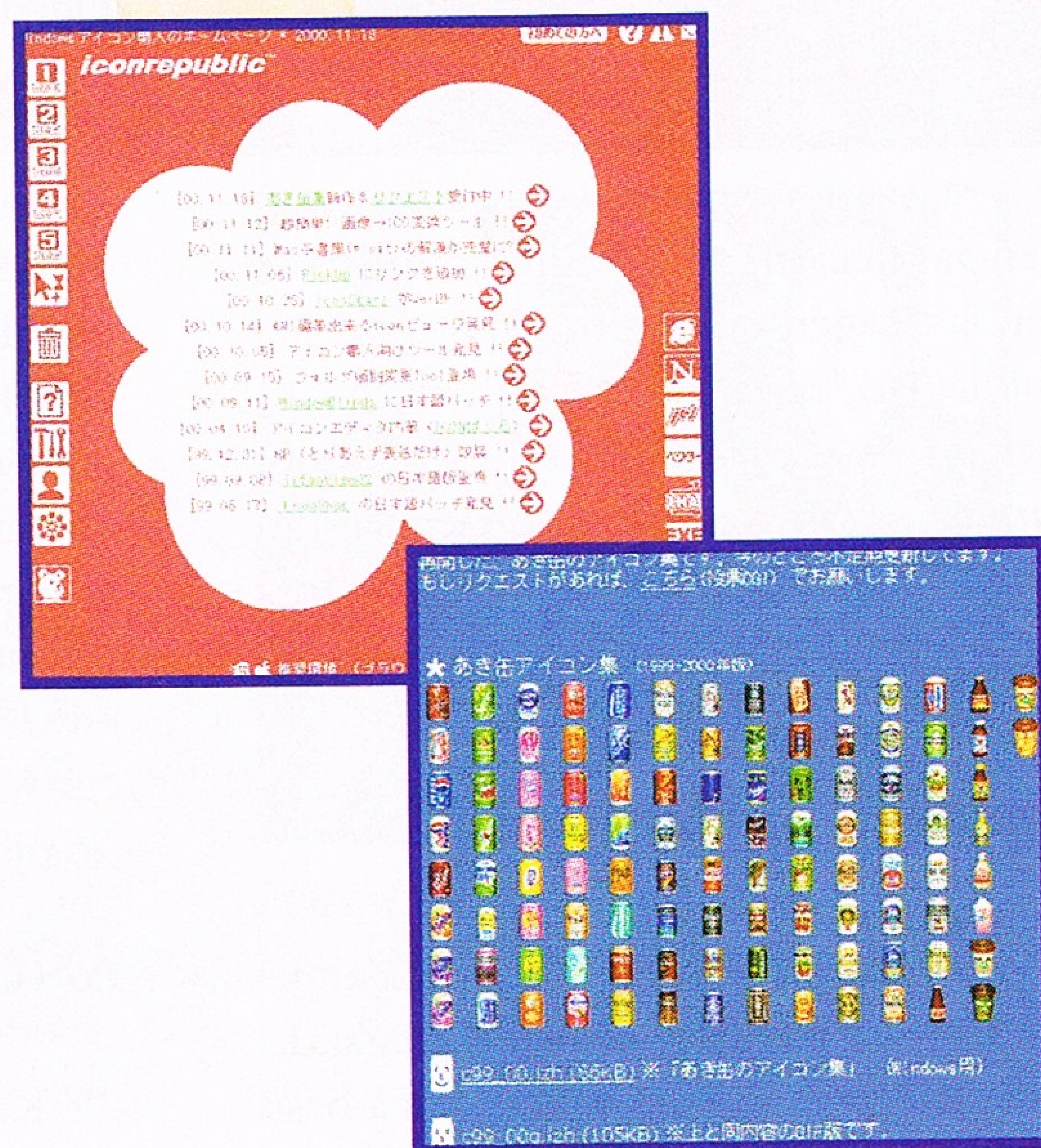
Aunque a fecha de hacer este artículo esta página esté en reconstrucción, os recomiendo que os paséis por ella, ya el diseño de la página principal nos muestra un diseño futurista muy logrado. Dentro de esta página encontraremos una serie de packs de iconos realmente impresionantes, además de fondos de escritorio preparados para utilizarlos con sus propios iconos. Que yo sepa, prácticamente todos los aficionados a coleccionar iconos y que gustan de cambiar el aspecto de Windows conocen esta página (o casi todos, no me miréis con cara de chiste). Realmente una pasada de página, cuando vuelva a estar a pleno rendimiento.



http://www.pixture.com

Esta página tiene un auténtico arsenal de iconos. Hasta el más reacio a los iconos encontrará alguna colección que le guste, porque es una burrada lo que ha hecho esta gente: iconos navideños, comidas japonesas, ordenadores, ¡furbies!, utensilios de cocina, en fin, chorraditas a patadas. De todas formas, si se te ocurre bajarte todos los packs que hay aquí, prepárate para pillar una auténtica indigestión de iconos. Podemos navegar a través de sus secciones en inglés o japonés, lo cual se agradece mucho, y además demuestra su clara preferencia por el mundo del Mac. Lo dicho, cuidado con empacharse de iconos.

http://hp.vector.co.jp/authors/VA002786/



Y prosigamos con el empacho de iconos, navegando hasta la página de IconRepublic. Una web de aspecto minimalista (de las que a mí me gustan), y que tiene una buena colección de iconos, no de tanta calidad como los de pixture, pero que también son de apreciar. Lo que más me gusta es que tiene una página de links a herramientas para manejar iconos y entendernos entre Mac,s y PC,s (cosa harto liosa a veces). Tenemos también una paginita de cursores animados bastante graciosos. Por cierto, si os bajáis archivos de extensión LZH, debéis descomprimirlos preferiblemente con el programa LHAsa, un genial descompresor de archivos. Al parecer los japoneses prefieren este tipo de compresión a la de ZIP (son muy suyos).

<a href="http://member.linkexchange.com/cgi-bin/fc/fastcounter-login?1621111"



http://www.yoshii.com

Ahora nos vamos a la página de un auténtico artista, Hiroshi Yoshii, que es un experto en el programa Painter de Metacreations (ahora propiedad de Corel). Atención a la dirección, porque es YOSHII (con dos Ies). Esta página la encontré de casualidad, y la primera impresión es de una página sencillita pero bien diseñada. Profundizar un poco en sus enlaces, y veréis que esconde auténticas obras de arte electrónicas. Echad un vistazo a la sección "Works", y alucinaréis. Imágenes surrealistas pero de una calidad impresionante, y además graciosísimas. Personalmente, me he bajado todas las imágenes de esta página, son geniales. ¿Quién soy yo para criticar a un tipo que hace libros sobre imagen digital? Lo único que quizás echo en falta sea una mayor resolución en las imágenes (me encantaría que hiciera fondos de escritorio). Para terminar, echarle una miradita a la sección de links; enorme y muy buena.







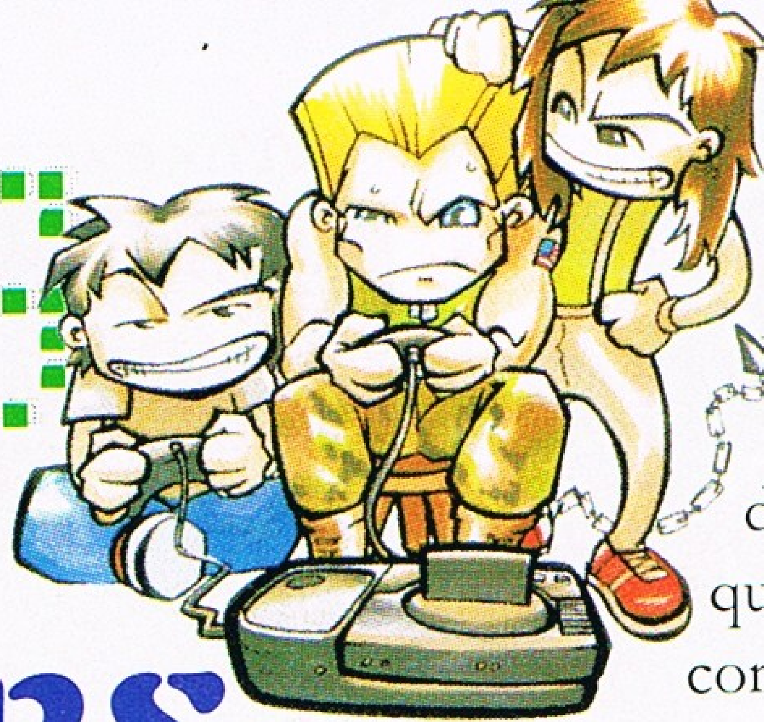
http://www.tcp-ip.or.jp/~s-iga/index.html

Esta página, creada por Susumu Igarashi, está repleta de iconos de gran calidad, y que versan sobre temas variados, desde los típicos de ordenadores hasta iconos de órganos humanos. Podemos encontrar también algunos dibujos repartidos por las páginas dignos de bajárnoslos (no me digáis que el de la calavera no es impresionante). Además, el diseño de esta web es claro y bastante alejado al dibujo oriental al que estamos acostumbrados. Un detalle curioso es que, en los packs de iconos que podemos descargar (por cierto, para Windows y Mac), hay iconos extra que sólo podremos ver si enviamos un emilio al autor, que nos mandará el password para descomprimirlos; es una buena manera de saber cuánta gente se baja sus iconillos.

http://www1.odn.ne.jp/~aaa29990/index.html

Para terminar, vámonos a buscar cursores a la página de Cursors Nut!! (algo así como Loco por los cursores), en la que podemos encontrar unas cuantas colecciones de cursores animados muy bien hechos. El único problema es que todas las colecciones se parecen bastante en su forma, pero tienen variaciones de aspecto que los diferencian. Aparte de esto, poco más se puede decir de esta web.





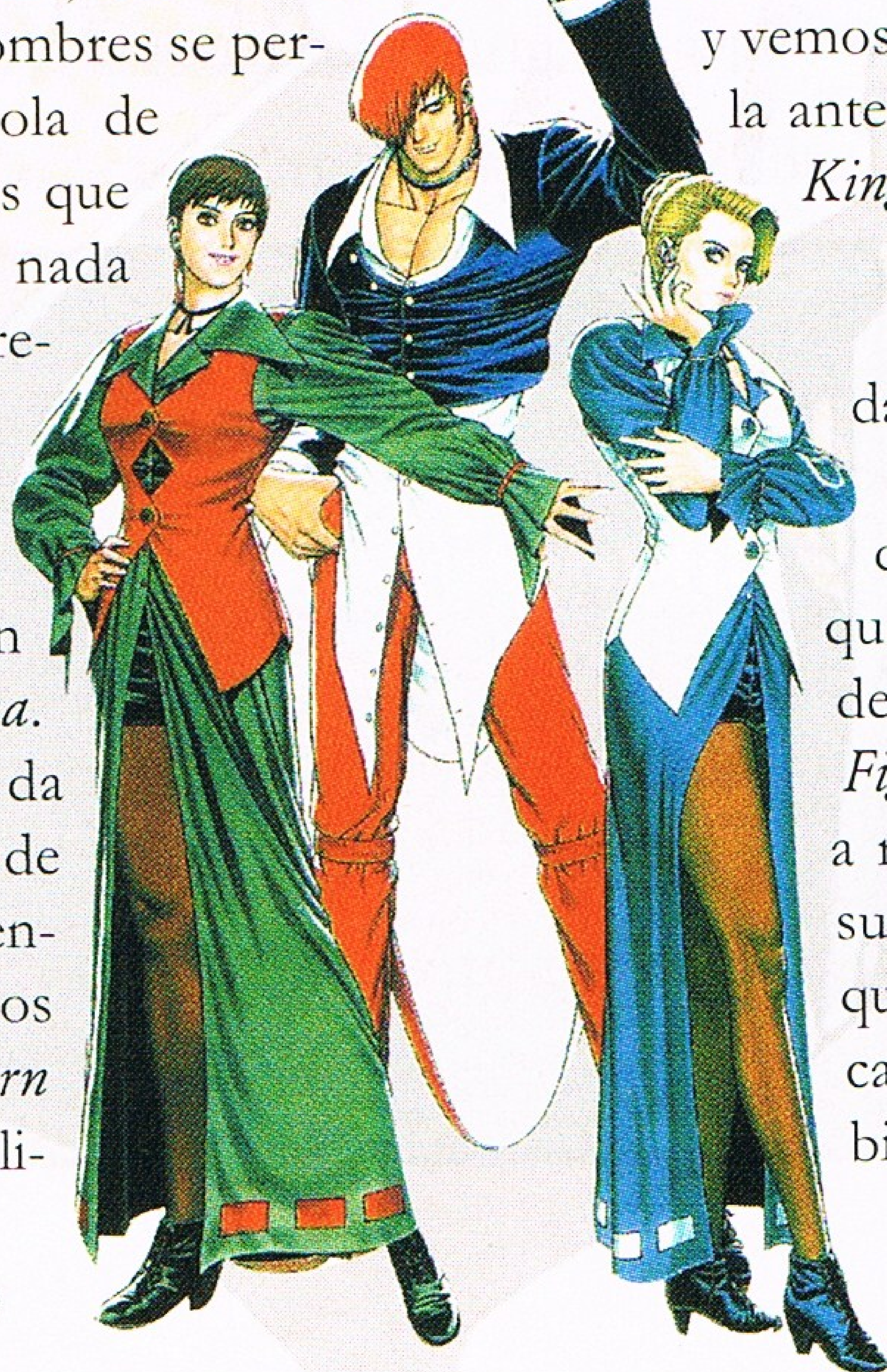
KING OF FIGHTERS 2000

Por fin llega a nuestras consolas domésticas la secuela más esperada del principio del milenio, *The King of Fighters 2000*. Se trata de una nueva versión del ya clásico, y conocido por todos, torneo entre luchadores procedentes de todas partes del globo. Por supuesto, y cabe destacarlo, hablamos de la saga con más trama argumental aparecida hasta la fecha, ya que todo lo que aparece tiene un por qué y no esta allí por casualidad. Si hacemos un esfuerzo recordando como finalizó la versión 99, nos encontramos con la muerte de *Krizalid* (enemigo final del juego), y por tanto con la desintegración de la *NEST*, el organismo encargado de llevar a cabo el torneo el año pasado, con fines criminales, ejércitos de *clones* y demás.



Pues bien, el argumento de *King of Fighters 2000*, continúa justo en ese punto. *Heidern* y sus hombres se percatan de una nueva ola de actos terroristas, en los que sorprendentemente nada tiene que ver la desaparecida *NEST*.

Sin embargo, les llegan a sus oídos dos nombres, más bien familiares, *K´* y *Maxima*. En ese momento da comienzo el torneo de este año, el país comienza a recibir a todos los participantes y *Heidern* ve que la única posibilidad de atrapar a esos dos mafiosos, es venciéndoles en el combate. **The King of Fighters 2000 ha comenzado...**



El juego cuenta con el mismo motor gráfico que su antecesor, pero con numerosas y excelentes novedades. En primer lugar y como en cada versión, todos y cada uno de los personajes han sido redibujados en su aparición a la hora de seleccionarlos. Cabe decir que han ganado bastante respecto a anteriores versiones y acercando un poco más, a estos luchadores, a lo que es el mundo del anime y el manga. Además algunos de los caracteres han sido rediseñados en cuanto a su indumentaria, hecho que nos satisface al público jugón, ansioso de encontrar alguna variación gráfica a primera vista. En cuanto a escenarios, como podéis apreciar en las imágenes adjuntas, los chicos de **SNK** se lo han tomado en serio una vez más y vemos que son muy del estilo de la anterior versión, *the King of Fighters 99*.



La jugabilidad, la cual había sido mermada de un modo más que considerable desde *the King of Fighters 96*, vuelve a relucir con todo su esplendor ya que tenemos gran cantidad de posibilidades a la hora de decidir cómo y de qué manera deseamos comenzar a jugar.

Comencemos con el sistema de rodar por el suelo. Hartos de la memez de la versión 99 en la que esquivábamos ataques de un modo "patinoymequedoatulado", y que creo que nadie llegó a dominar, volvemos a la ya clásica voltereta.

El modo de hacer las *hypers* es del tipo *Mark of Wolves*, recientemente aparecido, es decir, la *desesperate* se hace pulsando dos puños o dos patadas depende de la *hyper* que queramos hacer. Además si eso no fuera poco, gastan tres bolitas de poder. Si queremos hacer una normal, basta con darle a un puño o a una patada. Simple, sencillo, natural... e innecesario, creedme.

Al burlarnos de nuestros contrincantes, almacenamos_*Strike Boms*, los cuales sirven para llamar a nuestro correspondiente cuarto luchador, tal y como ocurría en la versión del año pasado. Además en *the King of Fighters 2000*, podremos avisarlos en cualquier situación, ya estamos saltando, agachados, en mitad de una *hyper*... cuando queramos.

Como última novedad en cuanto al sistema de juego se refiere, es la incorporación de un *Another Strike* por cada luchador. Éste será un personaje que no tiene nada que ver con la trama argumental del capítulo, pero que ha perte-





necido a algún juego aparecido en **NeoGeo**. Así pues tenemos desde *Mature* y *Vice*, hasta *Nakoruru* del *Samurai Spirit*, pasando por *Goenitz* (malísmo del *KoF96*) y un panda. ^o^!!

La plantilla de personajes como podéis presagiar es descomunal. A los anteriores guerreros se les unen cinco incorporaciones nada despreciables. Veamos quién es quién en *the King of Fighters 2000*. El primer equipo, y como ya nos va acostumbrando **SNK**, es el *Hero Team*. Asombrosamente ningún anterior miembro de este grupo está presente. Tenemos a *K´ (Kei Dash)*, *Maxima*, *Ramón* y *Vanessa* (dos nuevos que vienen con ganas de armar más de un jaleo en el torneo). Les sigue un nuevo equipo que no había hecho aparición antes en ningún torneo, con este nombre por lo menos. El *Benimaru Team*, con el propio *Benimaru* (*Beni* para los amigos), *Shingo* y dos nuevas caras llamadas *Lin* y *Seth*. El *Fatal Fury Team* ha cambiado a *Mai* por *Blue Mary*, el resto...pues los de siempre. *Art of Fighting Team* a hecho lo propio con *Yuri* y han "adoptado" a una *King* que cada vez está más liadilla con *Ryo Sakazaki*. *Ikari*, *Psycho* y *Justice Team* sin novedades, simplemente a probar suerte este año, mismos personajes, iguales diseños en todos excepto la señorita *Asamiya*, que cuenta con su particular cambio de *look* de cada año. Y ya para finalizar el *Heroine Team* o Chicas *Team* en el cual se han unido las dos chicas marginadillas por sus anteriores equipos, *Mai* y *Yuri*, juntándose con *Kasumi*, y una belleza rubia llamada *Minako* (nada que ver con la *Sailor Truño* esa, eh?). Bueno además tenemos a *Kyo Kusanagi* y a *Iori Yagami* que van de solitarios por ahí, cada uno a su rollo. Como podemos comprobar 38 personajes son muchos y si se completan con *Kula* y *Zero* (enemigos finales) pues nos queda la no despreciable cifra de **40 luchadores** con los que tenemos juego y diversión para rato.

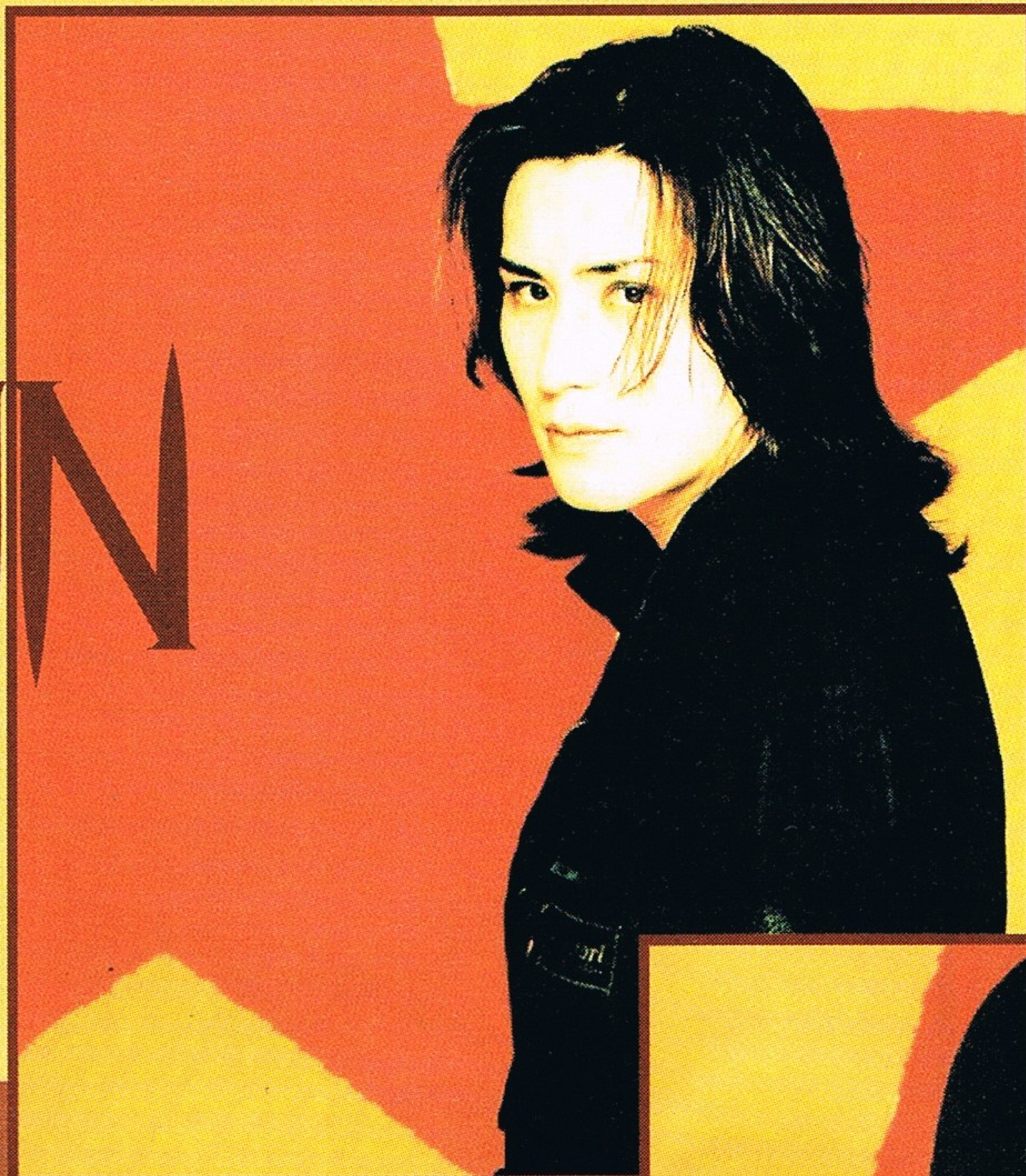
En cuanto a la música decir que es una auténtica joya, ya como se venía vaticinando con su antecesor. Todas y cada una de las piezas han sido cambiadas por piezas de mejor calidad. Pegadizas, suaves, marchosas, en fin...lo tienen todo... Además ya están recopiladas en *King of Fighters 2000, Arange Sound Track*. Un CD puesto a la venta el pasado 23 de Diciembre de este año.

Concluyendo ya, diré que sin duda los chicos de SNK, han tocado techo con esta versión 2000, y que lo tienen muy difícil si quieren superar esta deliciosa obra maestra que no dejará impávido al seguidor fanático de otro tipo de juegos. Otras revistas han hablado de este juego diciendo que los muchachos programadores han hecho de *Kof2000*, lo que querrían haber hecho con *KoF99*. A pesar de ello, podemos darles gracias por permitirnos jugar una vez más, a un *King of Fighters*... ¿Qué será lo próximo? ¿Luchadores renderizados? ¿Digitalizados? ¿Digievolucionados?... El tiempo lo dirá... ¿Quizás con un *King of Fighters 2001*? Pero eso amigos, ya es otra historia.

Alberto Díez "GuiLe"
Edwarner@mixmail.com



PENICILLIN



Hola gente, hoy no voy a ser yo quien escriba sobre un grupo, si no que lo va a hacer una amiga llamada E.M.T. Así que os dejo con ella y nos leemos un par depáginas mas adelante, ok? Hala.

Hola, hola; saludos a todos, en esta ocasión megustaría comentarles el grupo de este mes. Mi nombre es E.M.T. y les hablaré sobre un grupo que me llamó la atención particularmente desde que lo conocí, tanto en el inicio, como cuando se separó temporalmente y al poco tiempo volvió con un poco más de madurez y con toda la intención de seguir inyectándole al público la energía de su música. Ellos son: Penicillin...



Pues bien; estos cuatro chicos se conocen desde hace tiempo.

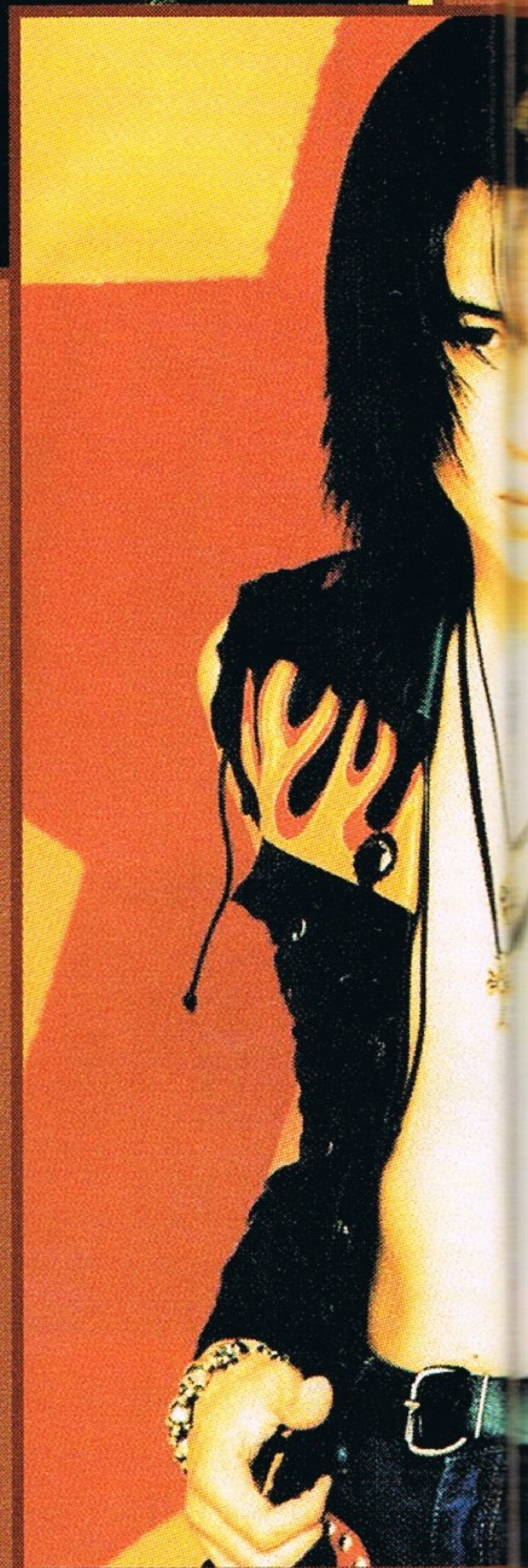
Todos fueron a la Universidad de Tokai, y es hasta después de graduarse y tener sus diplomas en la mano, cuando estos cuatro amigos deciden formar el grupo precisamente el día 14 de febrero de 1992 (día del amor y la amistad...^^...) al cual llamarían Penicillin. He aquí a:



HAKUEI : Nació el 16 de diciembre en Tokyo, mide 183 cm, pesa 53 kg, su tipo de sangre es O, su deporte favorito es el volleyball y le gustan los pasteles de vainilla, los insectos y Puffy (quien lo iba a creer...), y odia las pasas (ya somos dos). Los artistas que más le han influido son Lossar, Yukari (de Baiser) y Hiromi, sus materias favoritas eran la biología, el japonés, educación física y terminó la Universidad (hay que reconocerlo... es de los pocos J- Rockers que conozco que antes de dedicarse por completo a la música ha decido graduarse primero).

Como actor a participado en una Rock Opera de Hamblet (como Hamblet) y en la película "30- Thirty" (como Hashimoto Takeshi). No sé nada sobre la trama excepto que en ella aparece desnudo!!! (...mmm... tengo que conseguir esa película _). Por lo general desde niño siempre ha sido una persona muy callada, aunque la primera intención que da cuando lo ves, es la de una persona muy ruda. Pero realmente es muy tímido, no suele hablar mucho en las presentaciones en vivo y siempre parece como si se aburriera fácilmente o no pusiera atención a la conversación.

Le gusta dibujar, casi se podría decir que es considerado todo un mangaka. Tiene una sección en la revista musical Fool's Mate donde se publica la historia Susume Tonusoma escrita y dibujada por él siendo una historia alternativa sobre todos los miembros activos de Penicillin. Otra de sus aficiones es coleccionar insectos y suele salir con O-Jiro para ir a buscar insectos juntos.



Se convirtió en el vocalista de Penicillin después de que el grupo se formara oficialmente puesto que la línea original era Gisho (vo), Chisato (g) y O-Jiro (b). Y además de deportista, actor, con un gran éxito en su carrera como solista y miembro del grupo Machine, tener un gran número de admiradoras (me encantan sus lindos ojitos de corderito tierno...) y de ser vocal del grupo, también escribe todas las letras de las canciones del grupo (... algo mas???)...

Otros puntos a destacar... Es un gran fumador y bebedor (ouch!!! >_<) y se dice que su refrigerador siempre está lleno de bebidas (hombre por favor, cuídate nada de exceso,



todo con medida...). No hay mucha seguridad de cuantos años tiene, pero debe estar alrededor de los 30- 31 años más o menos.

GISHO : Nació el 5 de mayo, su tipo sanguíneo es A y le gusta comer melones (^^) y fumar (-_-). Gisho era el vocalista de Penicillin antes de que Hakuei decidiera unirse definitivamente al grupo.Entre otras cosas, le encantan los McDonalds y el pollo de KFC (bueno, por lo menos si algún día se lo encuentran ya saben a donde invitarlo a comer... Le gustará la ensalada que sirven con el pollo???). Al igual que Hakuei también es muy tímido y callado, por lo normal nunca habla a menos que le pregunten algo (y si le es posible mejor se desaparece de las cámaras y pasa desapercibido ..). En fotografías suele aparecer siempre junto a Hakuei y es muy conocido el hecho de que han llegado a besarse en los labios en el escenario!!!; muchas fans los adoran como "pareja" (me uno al club ^-^). Su tipo de mujer favorita son las gaijin (chicas americanas), y ha dicho que si pudiera no le molestaría casarse con una (ejem... bueno, yo...yo... conozco a una que está disponible....

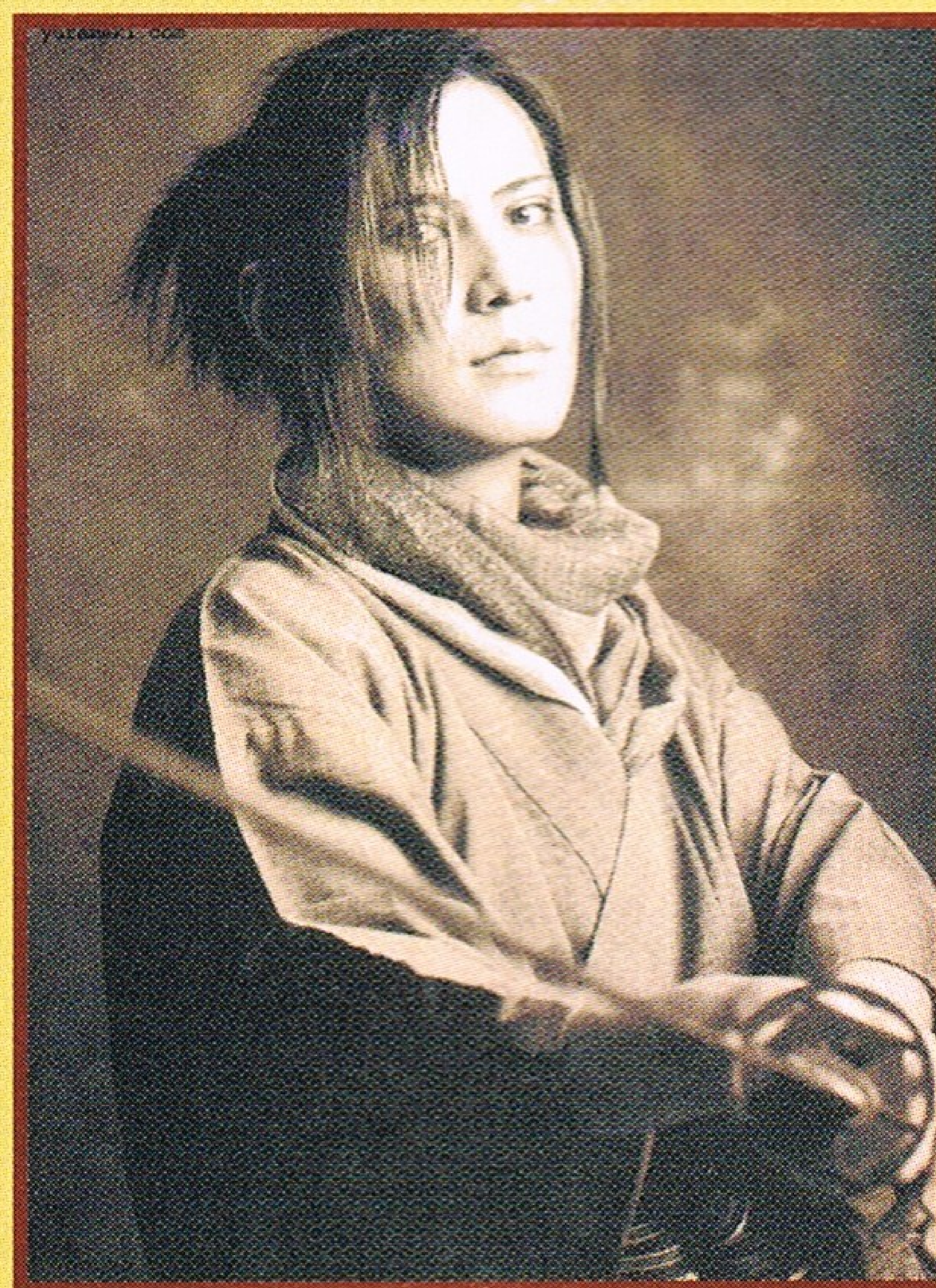




Bueno, por lo menos nací en el continente, así que técnicamente soy americana!!!). En el 97 también apareció en una película donde él era el protagonista (mmm... me pregunto si también saldría desnudo???... agh!!!! ¡por Dios qué estoy pensando! se nota que últimamente no has visto televisión >.<.... niña contrólate o Pako no va a volver a hablarte).

CHISATO : nació el 4 de octubre, mide 177 cm, su sangre es tipo B y le gusta de las mujeres que tengan un buen corazón; su actriz y cantante favorita es Chisato Moritaka. Además de tocar la guitarra se puede considerar como el líder y el principal fundador del grupo. Durante las entrevistas es el que más suele hablar (me consta que es cierto...). Es una persona muy simpática, agradable y con una voz muy masculina (^^) y si dudas aún les quedan el toco junto con O-Jiro al lado de Bon Jovi en un especial de televisión del programa Pop Jam.

O-JIRO : (batería), nació el 14 de septiembre y es de tipo sangre O. Es muy bueno para tocar la batería ya que tiene una forma única y muy agradable de escuchar, además de ser una persona muy cómica. Él junto con Chisato son conocidos como "el par cómico", mientras que Hakuei y Gisho son "el par serio". Una de sus aficiones son los insectos y destaca que entre la mayor parte de sus admiradores son niños (a mí me gusta su disfraz de cocodrilo ^^).



HISTORIA:

El grupo se formó oficialmente en el 92, pero hasta marzo del 94 participan en un Ómnibus llamado "Neo Rocks". En mayo del mismo año sacan su primer mini álbum "Penicillin Shock", producido por Kiyoshi (guitarrista de Media Youth); teniendo una buena aceptación por parte del publico. En Diciembre sale "Missing Link" como primer álbum, en el 95 producen el mini álbum "God of Grind" seguido por los videos "Human Doll" y "Quarter Doll" (filmados en Nueva York), de ahí en adelante continuaron con algunos otros trabajos y presentaciones en vivo. Cuando finalmente el 15 de Marzo de 1996 hacen su debut como major con el single "Blue Moon" producido por la compañía Pioneer y el 26 de Junio sale su primer álbum "VIBE". Hasta el momento llevan a la venta ya 7 álbums siendo el más reciente "Union Jap" (muy recomendable).



Sobre su etapa como solistas; es común que algunas bandas decidan una separación temporal para probar su trabajo como solistas... y madurar un poco (como Luna Sea por ejemplo) cuando ya están perfectamente consolidados en el medio. Sin embargo, puede decirse que Penicillin es la excepción. Al poco tiempo de comenzar a ganar popularidad deciden tomarse un "descanso" de 96- 97 ,anunciando su temporal separación y trabajar por separado. Hakuei con el single "Nude" (siendo éste su trabajo más conocido)

cuatro singles más, un vídeo, una película, un photobook, su participación en el soundtrack de la película "30- Thirty" y como parte del grupo Machine que formó al lado de Kiyoshi (de Media Youth) con el cual tuvo y sigue teniendo bastante éxito sacando dos singles: un maxi-single, cuatro álbums más uno de edición limitada y un vídeo hasta el momento (en definitiva no ha perdido el tiempo...). Gisho bajo el nombre de Ohtaki

Jun con "Belive" al lado de otros trabajos y unas presentaciones en EE.UU. (sin duda un buen trabajo pero no habrían estado de más unas cuantas lecciones de vocalización...^^"). Chisato es quien ha realizado un trabajo un poco diferente al concepto musical del grupo sacando 5 singles y 1 álbum. O-Jiro por su parte con el single "O-Jiro w / 808". Y ha diferencia de los demás, él es quien ha sacado más trabajos como solista.

Pero, aún ahora cuando ya se han vuelto a reunir y su popularidad continúa en aumento no han dejado de trabajar de manera independiente de vez en cuando.

ESTILO MUSICA :



Como la gran mayoría de los grupos, comenzaron componiendo y tocando rock punk. Pero ya después de su debut y de su separación temporal, el estilo a cambiado a algo mucho más técnico y con unos ligeros toques de pop. Hay quienes están en desacuerdo con este cambio y claramente prefieren la música de sus inicios, pero no todos piensan



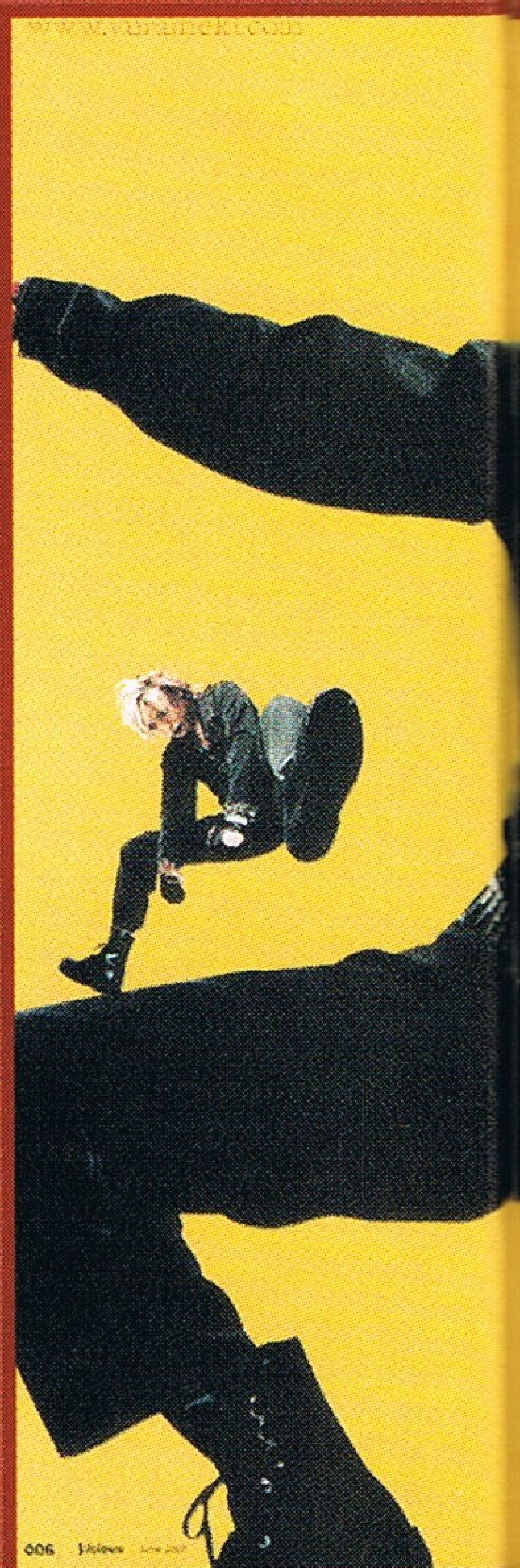
así ya que ha muchos otros les atrae más su ritmo actual, el cual es claramente rock, sin llegar a ser ni pop, ni totalmente comercial. Y como todo buen grupo, debe tener algo puramente característico, y eso puede notarse a la perfección en dos cosas. La primera es el sonido de la guitarra siempre fuerte y constante y la segunda (en mi opinión la más característica) es la voz de su vocalista. No será la voz más perfecta y delicada, por el contrario es una voz enérgica, y desgarrante y con un gran potencial para llegar a tonos agudos bastante altos.

IMAGEN:



Sobre la imagen del grupo; en sus días de indies, como la mayor parte de los grupos (sino es que todos... eh.. bueno menos Glay y Janne Da Arc, ellos no empezaron con un look tan marcado) empezaron con una imagen visual. Los cuatro con una imagen muy oscura dando una apariencia casi de vampiros, con mucho maquillaje encima (y claro incluyamos también lo del cabello largo que es prácticamente tradicional...). Actualmente cada uno se decide por usar lo que más le gusta y le acomoda, ya sea de traje y corbata o un pantalón y camisa negra. Esa imagen visual ya quedo un poco atrás, menos para Hakuei que lo mismo le da por salir de negro con un parche en el ojo y con cadenas al estilo SM o un simple pantalón y playera deportiva.

Y cuando apenas te estás acostumbrando a su nueva imagen, aparece vestido de vaquero (con sombrerito incluido.... sólo le faltó el caballo). Entonces piensas - está bien, me parece aceptable- pero no, simplemente va se corta el cabello, se lo pinta de rubio platino y se pone unas lentillas casi color amarillo mostaza, es muy difícil que se mantenga con el mismo look por mucho tiempo (podría decirse que es un "camaleón" del j-rock).



OPINIÓN:

Personalmente creo que habrá a quienes les agrade y a quienes no. Hay que admitir que Hakuei no tiene la voz más dulce, profunda, armoniosa, ni mucho menos la más espectacular; su música no es de lo más sorprendente e impactante, pero aun teniendo eso presente, Penicillin tiene lo que se necesita para destacar en el medio. Cada componente tiene algo único que darle al grupo:

una batería con un sonido sencillo y agradable, un bajo discreto pero firme, una guitarra con mucha vitalidad y un vocalista con una voz llena de energía y fuerza.

En definitiva el darles una oportuni-





dad no dejará indiferente a nadie, hay algo en su música que te deja con cierta curiosidad y quieres oír un poco más y más y quizás cuando menos te lo imagines....esa Penicilina ya corra por tus venas...

Y esto es experiencia personal.

E.M.T.
Itis@Direngrey.i-p.com

Bueno, que tal ha ido el artículo de Penicillin, bien? Espero que sí. Esta vez os voy a hablar de un estilo que lleva años arraigado en la sociedad japonesa, y que está caracterizado por jóvenes que sienten admiración hacia un tipo de grupos musicales que marcan la pauta en este movimiento: el mundo del "Visual Rock".

Bueno, en realidad me gustaría reproducir un mail enviado a la mljpop, donde un chico de Alicante conocido por Karawapo, explicó muy bien su punto de vista sobre el inicio del "Visual".

Ahí va:

Al principio no había nada, y después Dios hizo a los Kiss, los escuchó y eran muy malos, pero en realidad verlos en directo molaba un mazo.Así que les reservó un lugar de honor en el infierno de acero.

También existieron en las épocas antiguas otros tipos estrafalarios, como Alice Cooper, King Diamond e incluso el OzzyOsbourne.

Los grupos con pintas menos macabras pero mucho más Afeminadas proliferaron en los gloriosos 80, con nombres como Europe o los españoles Sangre Azul (que, por cierto, están reeditando sus LPs), habiendo todavía grupos con pintas como los Manowar.

Todos estos grupos y tipos americanos y europeos llevaban unas pintas que tenían bastante que ver con lo que decían sus letras, se lo creyeran ellos mismos o no. Los Kiss llevaban una estética impactante, violenta y provocadora, Alice Cooper iba medio de vampiro, y dudo que los Manowar hayan salido a escena alguna vez sin espadas, hachas o tangas hechos de la piel de algún pobre mamífero. Su música tiene mucho que ver con sus looks, y estas pintas vienen del glam, del punk, de las películas de terror o de las épicas. De todo lo anterior es de donde parte la estética 'visual' japonesa. Yoshiki ha dicho en entrevistas que se metió en esto del rock porque de pequeño los Kiss le impactaron mucho, por ejemplo.



La estética de "X", uno de los grupos 'visuales' más antiguos, era en un principio una mezcla de punk, glam y Kiss. Supongo que hasta ahora se puede seguir la evolución, y no invención, del look 'visual' japonés, aunque estamos todavía unos 15 años atrás.



Sigamos ahora con otro grupo 'visual' antiguo, como puede ser Luna Sea. Sus pintas en los primeros videos y conciertos son una mezcla del glam y del look siniestro que evolucionó en la Europa de los 80 partiendo del punk. Como veis, todo tiene sus raíces.

En cambio, si veis ahora a Izam, el de Shazna, me podrías preguntar qué coño tiene ese pavo que ver con todo lo anterior.

Para empezar, su música no es tan dura como la de los comienzos de X o Luna Sea y, además, estamos ante un caso de 'visual' puramente japonés.

Esto no quiere decir que sea inventado, sino que ya estamos viendo una evolución en vez de una simple mezcla de estilos.

La mezcla de todo lo anterior con la mentalidad japonesa, el kabuki y tal, y las exigencias de ¿buen gusto? de los 90 han acabado con casi todo lo que era el 'visual' en los 80 y el principio de los 90.

Los looks, incluso los de los grupos independientes, son mucho más depurados, elaborados y "modernos", como por ejemplo Dir en grey o las últimas etapas de Luna Sea y X Japan. Han aparecido también grupos con otras fuentes (también fuertemente cinematográficas), como pue-

den ser Malice Mizer o Lareine; y también hay grupos que toman una estética 'visual' sólo porque les apetece. En estos casos puede parecer (y puede ser verdad) que lo hacen por dinero, pero no voy a entrar en ese tema. Lo que importa es que eso lo hacen porque el look 'visual' japonés no sólo no es una invención, sino que ya tiene un pasado y una historia.

Tampoco en el resto del mundo se han olvidado de que se puede dar ambiente a la música si sales disfrazado, y se ve gente como el hij..... de Marilyn Manson o los guar.... de Cradle of Filth.

Karawapo
karawapo@apdo.com

Bueno, supongo que queda bastante claro, no? Quería añadir que este estilo ha creado un movimiento en la sociedad japonesa, donde gente joven se identifica con estos grupos, y suelen caracterizar la imagen que ofrecen.

La mayoría de seguidores de este estilo son chicas jovencitas, aunque no todos, también hay chicos, pero son pocos. Su indumentaria suele basarse en ropa de colores oscuros combinados con otros llamativos como el rojo y el azul, y bastantes complementos que le dan un toque muy sofisticado. El calzado suele ser con plataforma un tanto exagerada (a las chicas ya les va bien eso de ganar altura...) y lo redondean todo con un maquillaje y un peinado llamativo tanto por color como por forma, que las hace más sofisticadas todavía.


千聖(G)

Se pueden diferenciar dos tipos de imagen: uno imitando a algún ídolo, y otro donde simplemente esa persona caracteriza ese estilo y lo hace personal y diferente a cualquiera.


O-JIRO(Dr)

Suelen moverse por determinadas zonas. En la ciudad de Tokyo están el barrio de Harajuku y el parque de Yoyogi.

Allí es donde están casi todas las tiendas de música y merchandising, ropa del estilo, y diferentes tiendas conocidas por ser propiedad de gente famosa como "Mana", líder del grupo "Malice Mizer", que tiene una tienda de ropa llamada "Moi - meme - Moitie". O la tienda de "hide" llamada "LemonED" donde venden todo tipo de merchandising de X Japan y hide.

El parque de Yoyogi está también en el barrio de Harajuku, y es conocido por las reuniones de cada domingo de gente aficionada al Visual, donde el único fin es vestirse como sus ídolos, posar para hacerse fotos, y hablar y compartir opiniones.

En cada ciudad hay una zona donde se reúne este tipo de gente, y suele ser en las zonas de tiendas de música y ropa. Por ejemplo en Osaka, se dejan ver por la zona de "America mura", donde están casi todas las tiendas de música y ropa de moda.

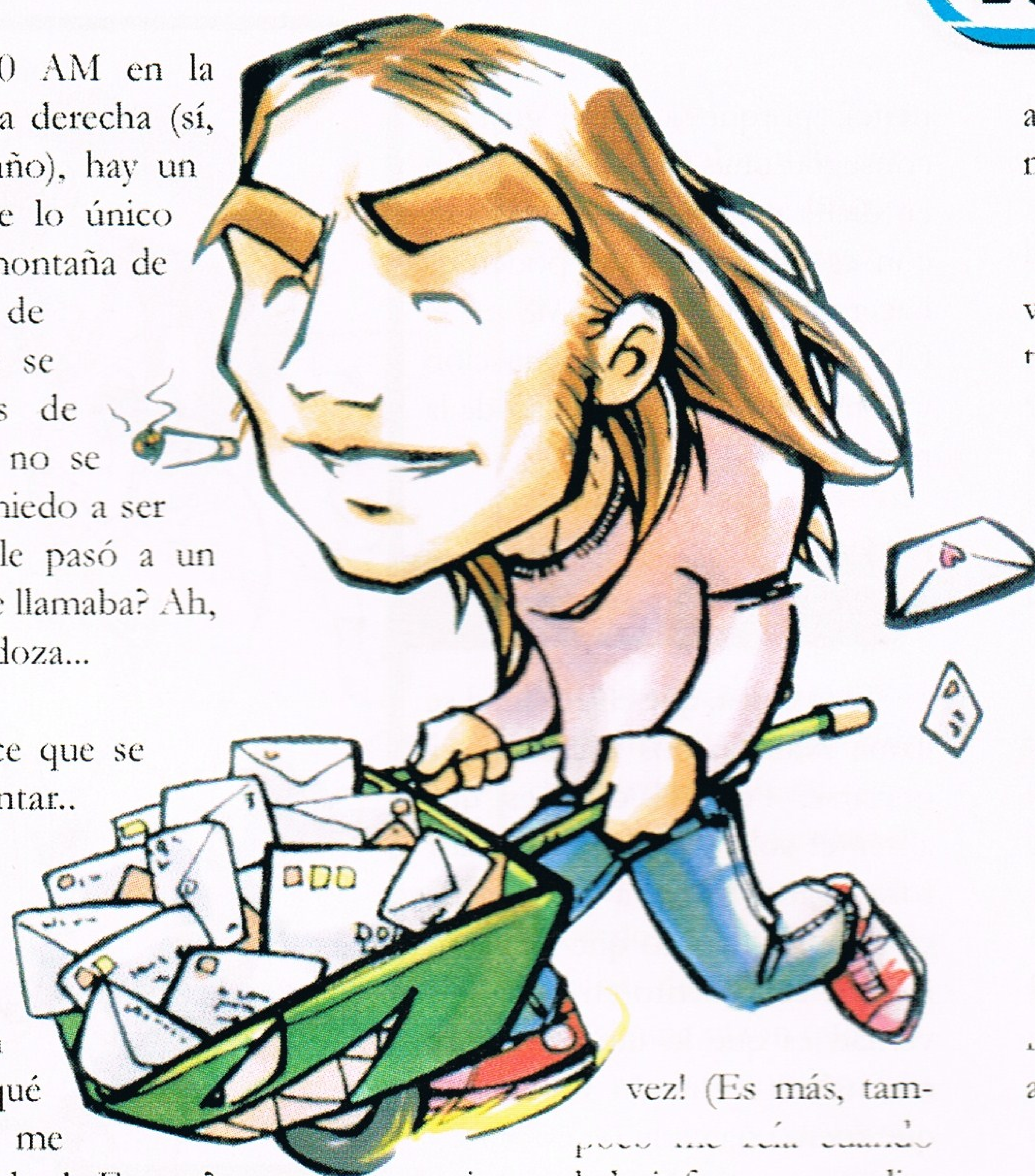
Y hasta aquí esta pequeña introducción al Visual Rock.

Sinceramente esta sección se estaba estancando un poco a un determinado tipo de música, y con esto quiero abrir una brecha para iniciar una serie de artículos y comentarios de este tipo de música. Así se conseguiría un poco más de variedad en el asunto. Y quiero dejar claro que la sección se llama y se seguirá llamando "J POP" porque ESE es su título, igual que la de cultura se llama "Japan times", y no porque SÓLO se comente pop japones, pilláis?

Pako
Pakokun@yahoo.com



NOTA: Son las 5:00 AM en la redacción, y al fondo a la derecha (sí, donde antes estaba el baño), hay un pequeño despacho donde lo único que se distingue es una montaña de papeles. Una montaña de papeles que respira, que se mueve lentamente. Los de redacción hace días que no se atreven a entrar allí por miedo a ser devorados, al igual que le pasó a un incauto correero ¿cómo se llamaba? Ah, sí, ese tal Andrés G. Mendoza...



Un momento,... parece que se mueve, se va a levantar.. ¡¡¡Aaaaaah!!!!

...

Ouuuaaahgg,... ¡qué sueño tenía!, lo menos llevaba media semana sin dormir, oye, chicos, ¿por qué huís?. Qué ahora mismo me afeito! Soy yo, Andrés!, Celtas! ¿Eeooo?

Oye, estos chicos son de lo más susceptibles, yo no me quejaba cuando ellos se lavaban la cabeza en la taza del water tirando de la cadena una y otra vez! (Es más, tampoco me reía cuando pusimos el desinfectante y salieron todos teñidos de azul). Mira que son quisquillosos... Oye, ya se les pasará, nosotros a lo nuestro que es lo que vale,... comencemos con el correo.

Andrés G. Mendoza



RAQUEL PARDO

Antes de nada quiero hablaros de una novedad: Como veis aquí arriba, me he cogido un dominio para hacer mi pagina personal. Es y en ella podréis encontrar parte de los trabajos que he ido haciendo desde que empecé con esto de los artículos y los mangas (que por cierto, ya hace mucho). También podréis encontrar allí los trabajos que he ido escribiendo para esta revista (igualmente los que he escrito para otras) o incluso los de los fanzines casposos de los que ahora casi nadie se acuerda (y menos mal que no se acuerdan...). He hablado con el jefe Herranz y no me ha puesto problemas para que, a partir de ahora, la gente que me escriba por internet, lo haga a través de esa página.

Eso sí, la pagina como muchos de vosotros veréis, todavía está en construcción, por lo que faltan bastantes de los textos y las imágenes que quiero subir. Espero que seáis comprensivos dado que es muy poco el tiempo que le puedo dedicar. Gracias de todos modos.

ELEN BONET (VALENCIA)

Ya es la segunda vez que escribe al correo, y agradece que su carta saliera la primera vez. En esta ocasión nos manda un dibujo y una carta. El dibujo ya se lo he pasado al Coordi, y la carta,... bueno, aquí la tengo.

Ella dice que este año empezó el instituto, y aunque no resultó demasiado agradable comenzar de nuevo las clases, tuvo un gran alivio al conocer a un par de amigas con las que comparte la afición a Slayers. Vamos, tanta es la afición por esta serie, que decidieron hacer ùn fanzine-parodia de esta serie. Oye, pues puede que os quede bien, cuando lo terminéis, si podéis nos mandáis uno, que ya le echaré un vistazo y os lo comento. La verdad es que es este tipo de fanzines los que no deberían de desaparecer nunca. Los de información, tal y como están las cosas, tienen poca cabida, pero los de humor e historietas siempre tendrán su sitio.

JOSE PORTO (A CORUÑA)

Nos felicita por nuestro segundo cumpleaños (ahora que me doy cuenta casi voy por mi primer cumpleaños como correero -yupi!-), y nos comienza a preguntar cosas sobre su personaje-serie favoritos: Sailor V. Una de las series por las que muy poquita gente apostaba (ya existía Sailor Moon, y aquí en España no hay tanta afición como

para centrar una serie en un personaje ya existente), pero que ha funcionado considerablemente bien.

Nos pregunta si existe en España algún club de Sailor V específicamente, y aunque conozco alguno de Sailor Moon, de Sailor V no recuerdo haber leído nada por el momento. De todos modos, si existe o alguien lo quiere montar, aquí tiene el correo para anunciarse y ponerse en contacto con Jose.

Por otro lado nos cuenta un problema que contáis muchos de vosotros: que no tenéis internet. Cada vez ocurre menos, pero es cierto que muchos de vosotros no tenéis acceso a la red. Es por ello por lo que normalmente en los Cd's de la revista incluimos páginas de internet en las que se puede navegar off-line, es decir, sin tener que estar conectado a un modem ni nada parecido. También hay que tener en cuenta las limitaciones que esto tiene, porque no es posible bajarse todas las paginas completas sobre manga o anime. En algunas ocasiones no nos dejan, o no es posible por su tamaño.

Lo explico porque en este caso, Jose nos pregunta por la dirección postal de una página web (lo siento, pero no tiene), porque a él le gustaría conseguir unas ROMS que salían en dicha página. Lo siento pero con eso lo único que podemos hacer es poner las ROMS en el CD. Lo comentaré en redacción y tú manténte atento al CD de la revista.



RAQUEL PARDO

NALA (MADRID)

Esta chica, que en realidad se llama Natalia, nos escribe para quejarse. Pero el caso es que abres el sobre -que es de color rosa-, sacas la carta -que es de color rosa-, lees lo que ha escrito -que está escrito en rosa- y la verdad es que lo último que se me habría ocurrido esperar es que fuera una carta de crítica...

El caso es que Nala se queja de que en el mes de Octubre de 2000, tanto Dokan como Minami fueran de temática Hentai. La verdad es que aquí llevamos mucho lío con las revistas, puesto que normalmente las hacemos tres meses antes de que salgan a la calle, y por tanto si se nos echa el tiempo encima (cosa que ocurre en más ocasiones de las que deberían), en ocasiones juntamos el trabajo de varios números en unos quince días, y mientras cierras una revista estás abriendo la otra, lo cual, como supondrás es un follón de tres pares.

De todos modos, es totalmente cierto que ese mes coincidieron ambas revistas en lo hentai, y tu queja tiene motivos. Lo único que puedo hacer es disculparme en nombre de ambas revistas por los lectores a los que el Hentai no les interesa, porque el mes de octubre se quedaron sin nada que comprar.

Bueno, espero que vuelvas a escribir una carta en la que no tengas quejas que no tengan solución. Aunque de todos modos, vuelve a escribir cuando quieras, porque a veces se puede encontrar solución a aquello que parece no tenerla. Venga, hasta otra (y gracias por el dibujo).



LAIDA CABALLERO

JORDI MARTIN (BARCELONA)

Éste gran conocido por todos los correeros (creo que no ha habido correo alguno en el que no haya salido). Ha escrito para meterse con este pobre correero. La verdad es que has ido a hablar al menos indicado...

El caso es que se queja de que en la revista hay poco Hentai, y dice que más nos valdría poner un par de páginas o más de ese género. Mira, lo siento mucho, pero las cosas están como están, y si lo que realmente quieres es ver Hentai, pues existen otras revistas que se ajustan mucho más a lo que tú buscas...

La verdad es que aquí tratamos de contentar a todos, pero tarde o temprano nos tendremos que dar cuenta que eso es imposible. Por cierto, al hilo del comentario que haces, es cierto que el manga Monster ha sido editado en forma de fanedición por la TAMI. Gran labor la suya. Y por ello se lo agradecemos.



NATALIA BORJA

con un par de amigas quieren recibir más cartas por semana. Bueno, si es así, ya os pongo la dirección al final.

Su carta sigue diciendo que le gustaría que muchas de las series que han sido emitidas alguna vez por la tele volvieran a ser emitidas, y que dejaran de echar siempre lo mismo (vale, que chicho terremoto está bien, pero...). Pues la verdad es que estoy totalmente de acuerdo, porque existen muchas de las series que, por alguna razón que tan solo alguien conoce, no han vuelto a emitirse. Por ejemplo, ¿alguien recuerda haber visto Maison Ikokku en la televisión?,...

...

Oye!, que no soy tan viejo! (ndr: No es tan viejo pero ya le salen canas...) Bueno, pues existen muchas series que igualmente merecen ser repetidas alguna que otra vez, como por ejemplo KOR, Touch o muchas más de las que ahora mismo no me acuerdo.

Bueno,... creo que por esta vez ya está bien, ya sabes, si te atreves vuelve a escribir. Por cierto, lo del guión que has hecho, no entiendo bien el email que pones, mándamelo tú a la dirección del final ya te contaré. Por cierto, sí, soy de Zaragoza -y a mucha honra-.

OLGA MEDINA (BARCELONA)

Me vuelve a escribir, porque yo le dije que lo hiciera,... perooo me dice también que no sabe a lo que me expongo con ello. Bueh, a mí con amenazas! (Mira, a que no tienes como para mandar otra más.. Eing?). Lo primero de todo es que quiere disculparse con todos los lectores masculinos que lean la revista, puesto que en su anterior carta no dio la imagen que quería dar. Dice que igual se sobrepasó un pelo con la crítica, pero que de todos modos insiste en la idea de que por ahí andan algunos otakus que están un tanto... bueno, ya me entendéis. Ya está dicho, ni quito ni pongo nada, que luego me echan la bronca.

Por otro lado, además de proponer algún tema que otro (lo del estudio Gonzo ya se vio en su momento, pero no importa hacer hincapié en ello), me dice que me tiene envidia porque yo tengo muchas cartas que leer (créeme, no sabes lo que dices), y que ella junto

MIRICHAN SAGARA MYOJIN (MÁLAGA)

Son dos chicas y un chico que han decidido montar su propio club de manga y anime. Con carnet y todo. Me gustan mucho las iniciativas como ésta, porque son las que hacen que esto funcione. Hace falta gente de este tipo para hacer que esto se renueve, es decir, que aparezcan por los distintos lugares de España otros aficionados con verdaderas ganas de hacer cosas, que monten sus pequeñas jornadas, que escriban a o hagan su propio fanzine, o incluso que se escriban para contarse sus problemas, gustos, historias,... vamos, que supongo que estaréis de acuerdo conmigo en que una de las cosas que más se agradece en esta afición no es tanto el poder leer o ver manga o anime, sino el poder compartir tu afición con otras tantas personas, el poder comparar gustos y atreverte con series que en un primer momento no las leerías. Vamos, poderla vivir con otras personas. (Los lectores de hentai sobretodo,... ouff... que chiste más malo me ha salido...).

Su dirección es C/ Arenisca nº2 Bloque 6 6ºC CP: 29006 Málaga.

Bueno, me despido por este mes, ya sabéis que sigo estando aquí para todas las sugerencias que tengáis, críticas, o lo que sea. Lo que pasa es que ahora también me podéis encontrar en www.AndresG.com, o por lo menos eso espero. Si por algún motivo no fuera posible ponerse en contacto conmigo en esa dirección, pues usad la misma de siempre (celtas@softhome.net).

Enviad vuestras cartas a:

Mailbox - Revista Dokan
ARES Informática, S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2 bis.
08970 Sant Joan Despí
(BARCELONA)

O bien por e-mail a:

dokan@aresinf.com

Os aseguramos que las leemos todas y contestamos tantas como nos resulta posible.

OTAKU ADRESS

JUAN JOSÉ SANTOS
Tiene 18 tacos y aunque tan solo quiere cartearse con gente a la que le guste el manga, no le importaría colaborar en algún fanzine. C/ Juan de Valdes Blq. C-2 nº22 5ºA 29007 Málaga.

PILAR PEÑA
Dice que somos muy majos, oye, pues tu también!. Urb/ Poeta Manuel Ruiz Madueño nº4 1ºC 14940 Cabra (Córdoba)

MARINA
Busca gente de Algeciras con la que cartearse, entre 14 y 17 años. Por cierto, que está haciendo un fanzine. Residencial Los Pinares nº13 cp:11205 Algeciras (Cádiz)

ANA PEREZ CERBIÑO
Quiere escribirse con japoneses para poder hablar con ellos, o sino, con alguno de Sitges (va en serio). C/ Fot. Angel Llanos 11 3ºB 36209 Vigo (Pontevedra)

LAURA PEÑA DEVORA
Busca cartearse con gente a la que le gusten los grandes clásicos (Ghibli, Gainax,...) C/ Chipudes 10 ldf Orone, portal b5 cp: 38611 San Isidro (Tenerife) (espero haber puesto bien la dirección)

LAURA CABALLERO
De 15 años quiere escribirse con gente de su edad (más o menos) C/ Josep Pers i Ricart nº12 3º 08800 Vilanova i la Geltru (Barcelona)

OLGA MEDINA
C/ Rei Martí nº45 2º1ª 08014 Barcelona

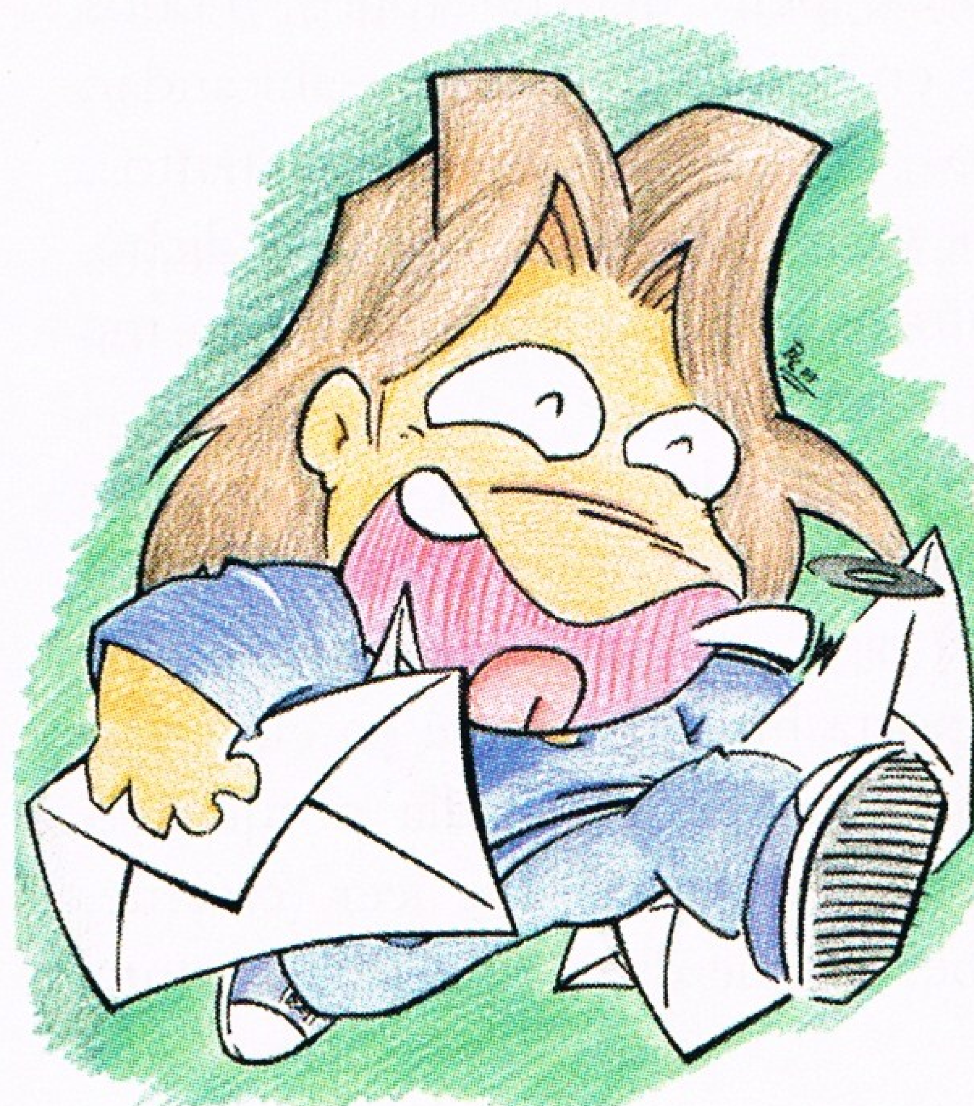
AROA BENJAL
C/ Francesc Cambó nº30 Urb Oasis, El Vendrell 43700 Tarragona

CARMEN CARRIÓN
C/ Avenir nº4 1º2ª 43800 Valls (Tarragona)

TAMARA BLANCO

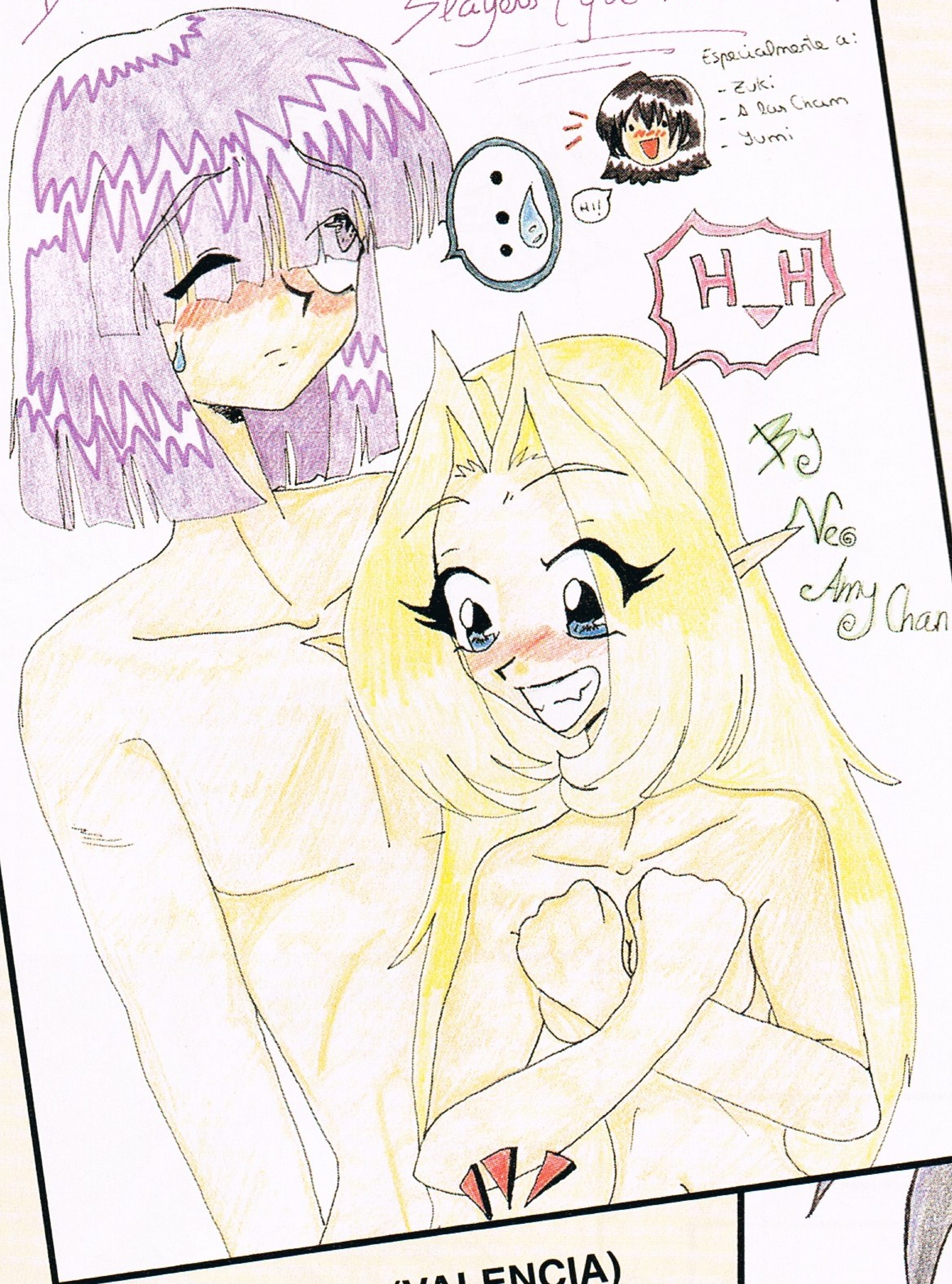
BELÉN BONET
C/ NaturalistaRafael Cis. Nº6 pta 2 46010 Valencia.

KHORNE
Desea escribirse con otros seres de su especie...no sabemos si es la humana... C/ Camino de las Torres 20 bloq. 6 6º G 50015 Zaragoza



Art Gallery





BELEN BONET (VALENCIA)



ANA ISABEL CONTRERAS



RAQUEL PARDO



ALEJANDRA RAMIREZ (COLOMBIA)

MIRIAM VILA (BARCELONA)



KYO



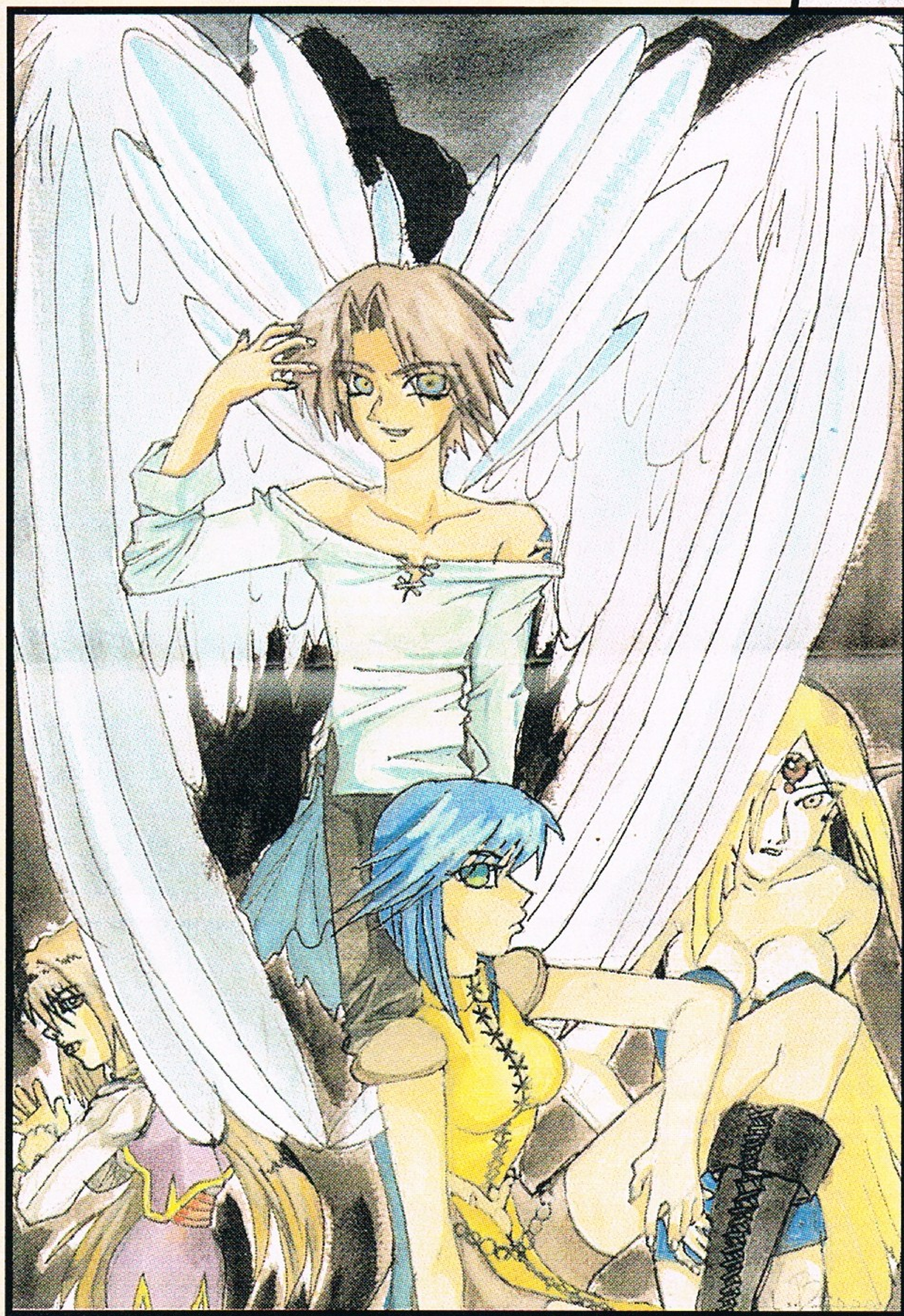
NATALIA BORJA (VENEZUELA)



LUIS MIGUEL ROSSO



LAURA PEÑA (TENERIFE)

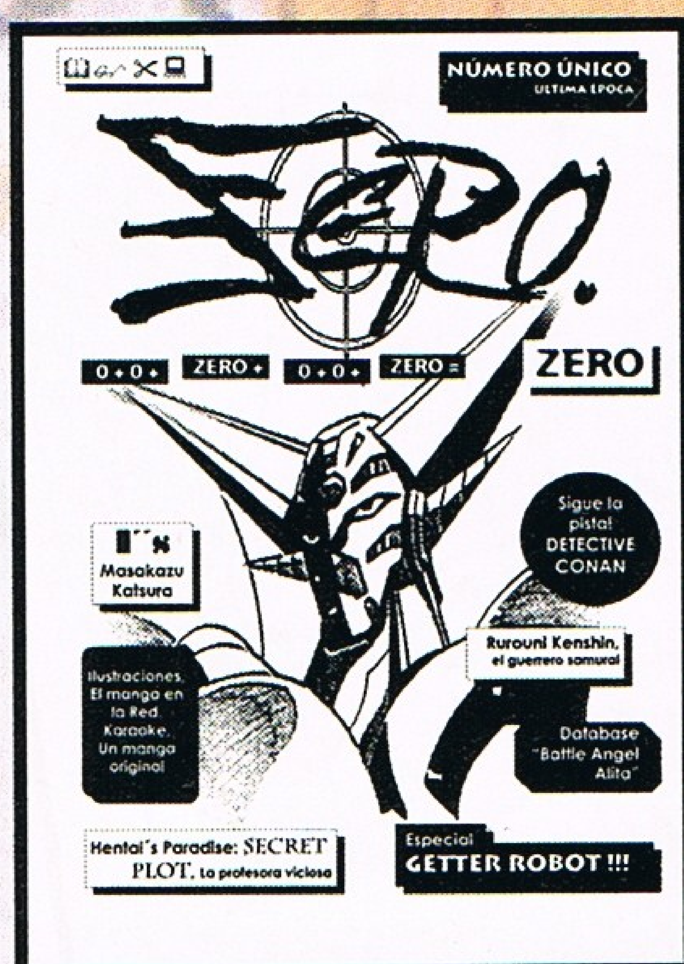


LINA INVERSE



FANZINERAMA

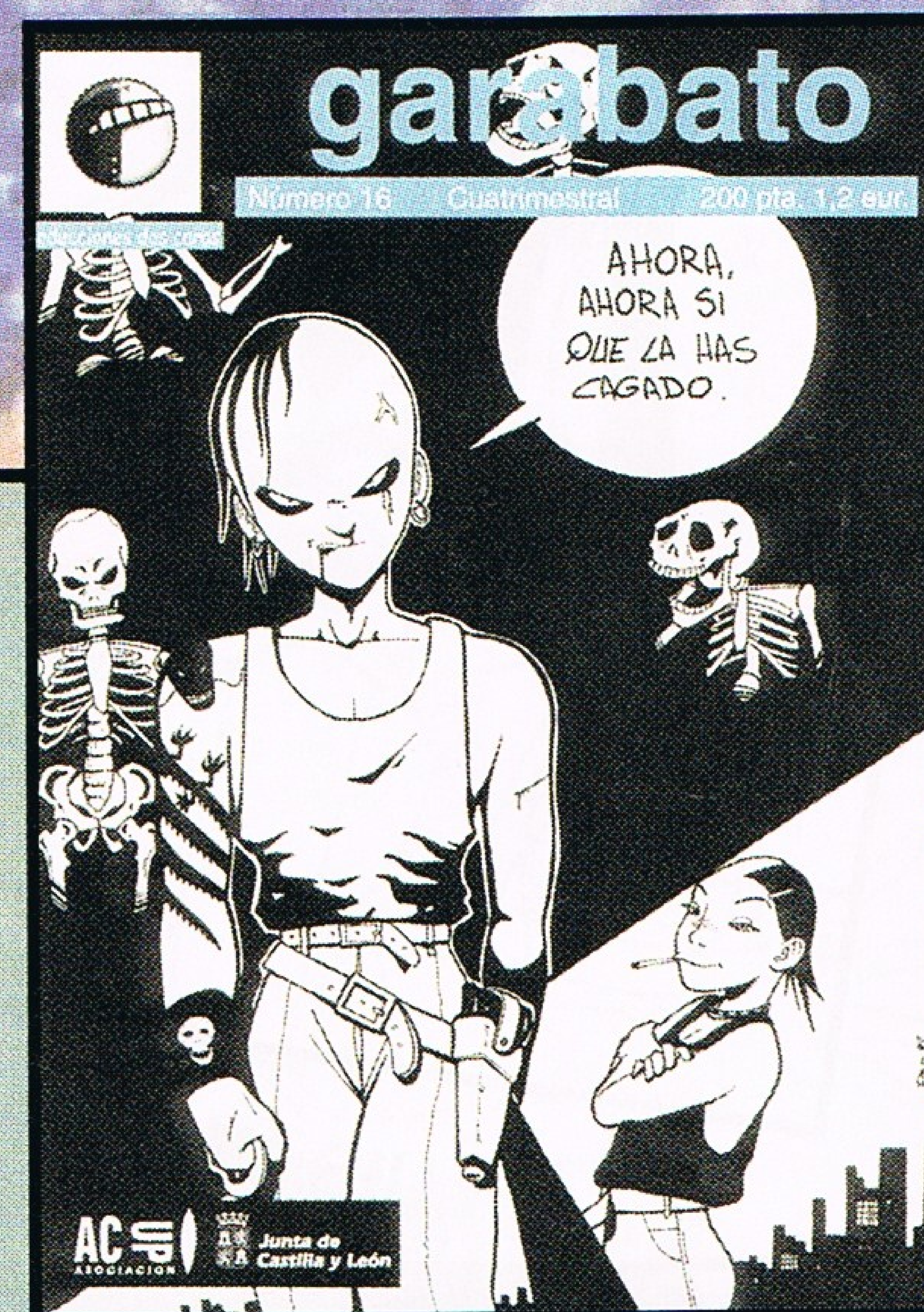
Una vez pasado el Salón del Manga muchos son los fanzines acumulados en la redacción, si vuestro fanzine no esta reseñado en este número tened paciencia que todos seran reseñados tarde o temprano, de momento estos son los elegidos de este mes. Recordad que podéis enviar vuestros fanzines a la dirección de siempre: Fanzinerama - Revista Dokan. Ares informatica, S.L.. Avda./Mare de déu de Montserrat 2-bis - 08970 Sant Joan Despí (Barcelona).



ZERO

La asociación juvenil o'cultos ha sacado su primer fanzine a la venta. Artículos muy majos de Getter Robot, detective conan, I'ss y demás temas interesantes. Lo mejor de todo es el articulo que compara la patrulla x con Rurôni kenshin....y yo pensaba que estaba todo dicho...incluso tienen sección hentai, de videojuegos y un dossier de alita.

C/ZURBARAN , Nº 2
ROQUETAS DE MAR
04740 ALMERÍA



GARABATO Nº 16

200 PTAS.

Un fanzine impresionante, tanto en formato como en contenido. La verdad no sé cómo han podido conseguir que 51 páginas a tamaño A-4 con una calidad de papel muy buena salgan al mercado por sólo 200 pesetas. Los comics de este fanzines son bastante buenos, pero mi preferida es la historia del medallón de Jonny Rivas del cual ojalá vea algún trabajo más adelante.

ACUP, FANZINE GARABATO
C/SANTO DOMINGO DE GUZMÁN, Nº 1/3
34005
PALENCIA

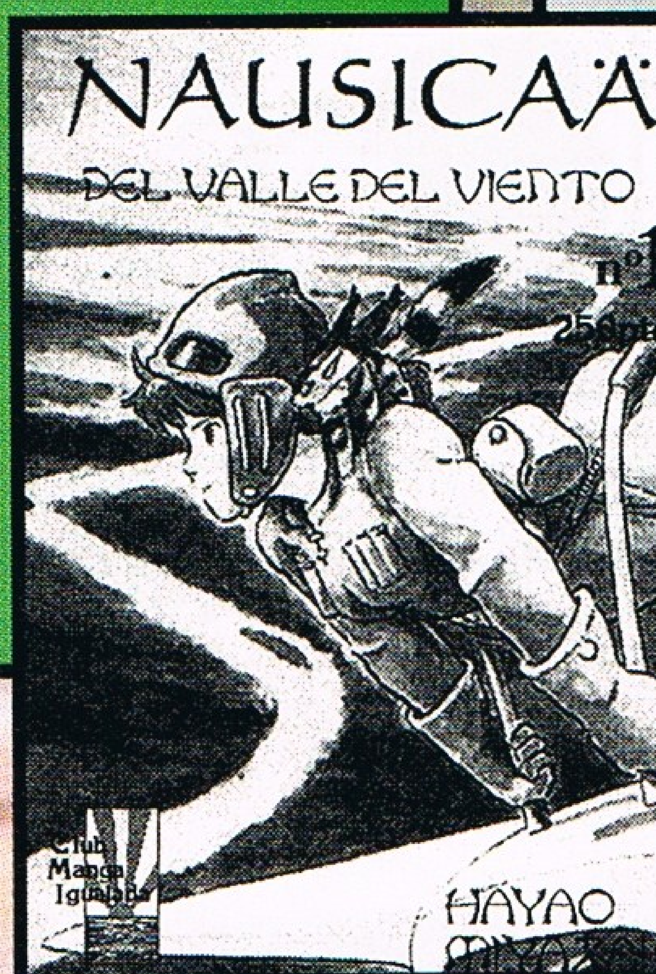


SAKURA Nº3

300 PTAS.

Bueno que podría decir del Sakura que no fuera bueno, este fanzine editado por las latitudes mañas no ha perdido la fuerza de su primer número. Sus artículos y comics son geniales y no tienen ningún desperdicio. Ojalá la sección de galería de cosplay hubiera sido en color porque es una pena que no se puedan ver los disfraces en todo su esplendor. Ah una cosa más dirigida a los redactores del Sakura: como no me regaléis el Sakura que me habéis prestado después de este fabuloso comentario que os he hecho os dejo de dirigir la palabra (es broma).

SAKURA
C/MANUEL LASALA Nº 30
4º IZQA.
50015 ZARAGOZA



NAUSICAA Nº 1

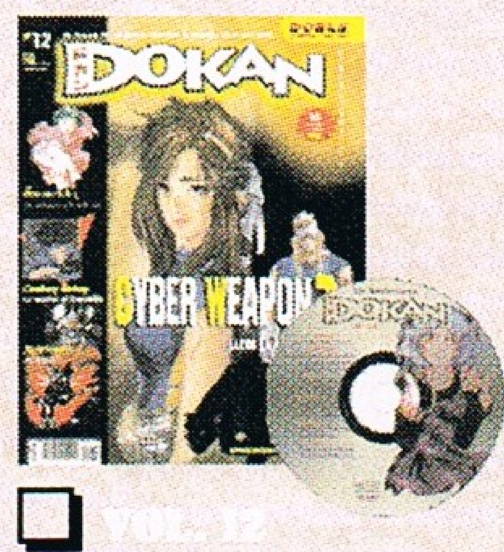
250 PTAS.

Que voy a decir de esta fantástica fanedición, ya estáis tardando en pedirla por correo a los chicos del club de manga de Igualada que han hecho un trabajo excelente. Son sólo 250 pesetillas y es un precio barato por leer esta obra del maestro Miyazaki en español.

CLUB MANGA IGUALADA
APDO. DE CORREOS 367
08700 IGUALADA (BARCELONA)
CLUBMANGA@USA.NET



☐ VOL. 11



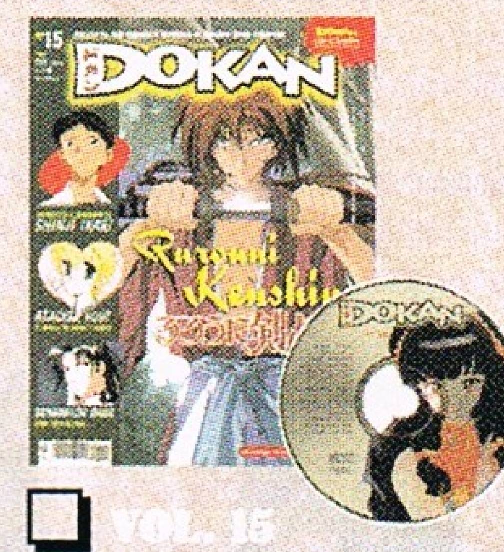
☐ VOL. 12



☐ VOL. 13



☐ VOL. 14



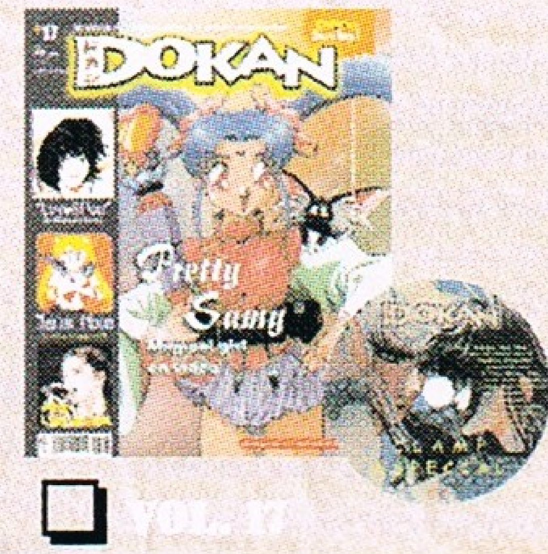
☐ VOL. 15



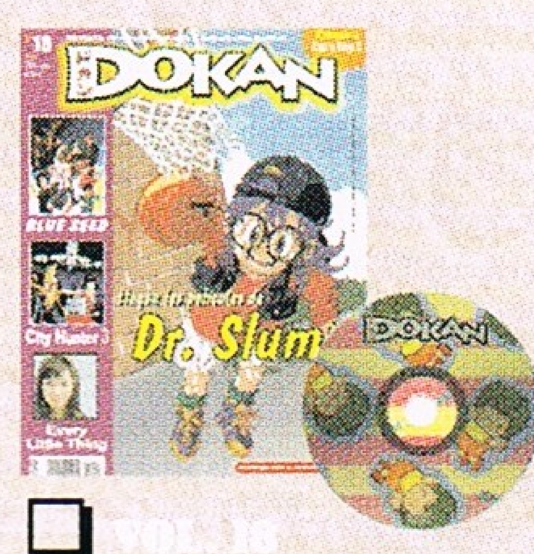
☐ ESP. C. TSUBASA



☐ VOL. 16



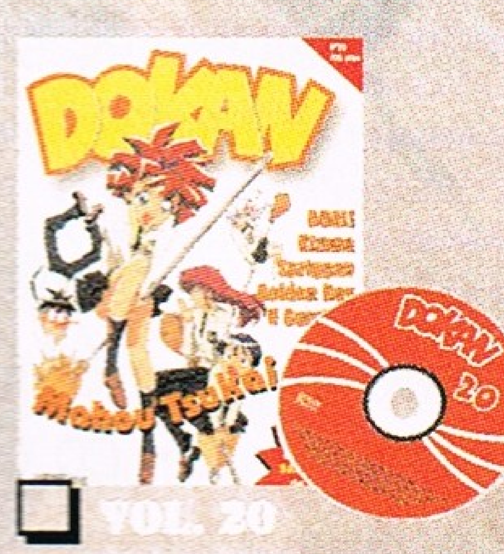
☐ VOL. 17



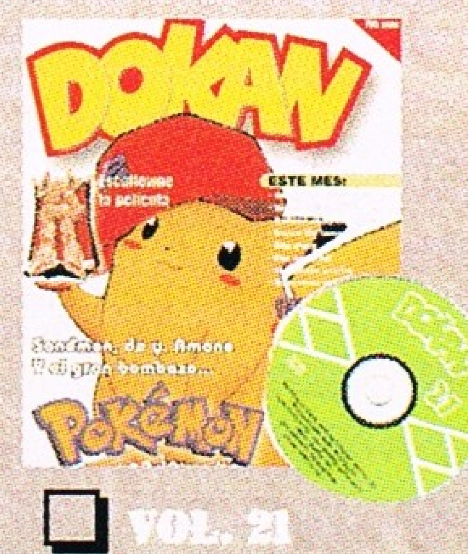
☐ VOL. 18



☐ VOL. 19



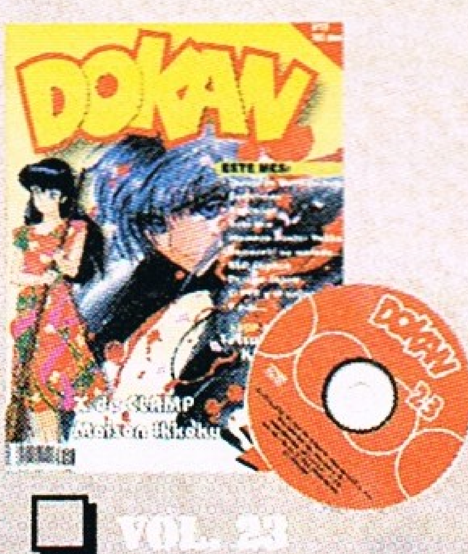
☐ VOL. 20



☐ VOL. 21



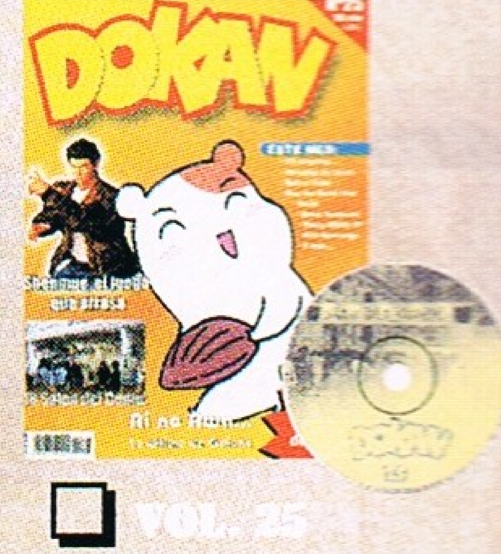
☐ VOL. 22



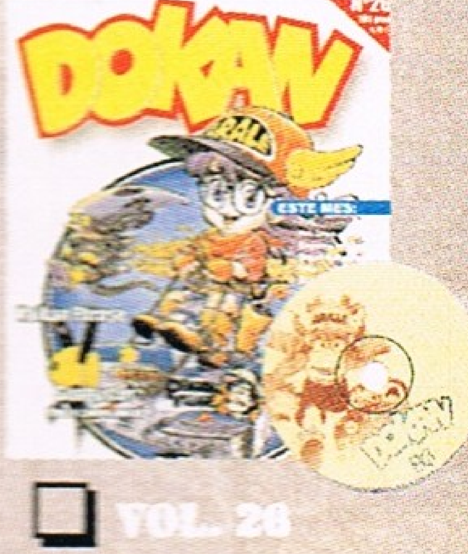
☐ VOL. 23



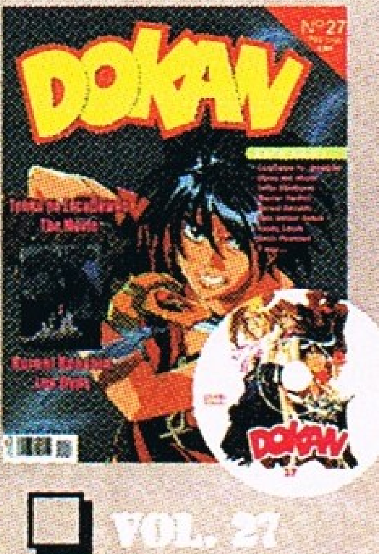
☐ VOL. 24



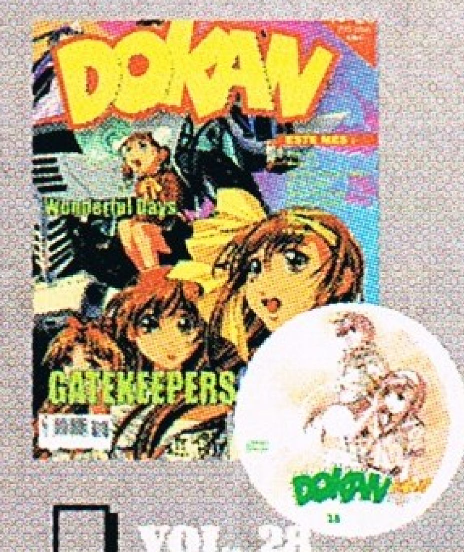
☐ VOL. 25



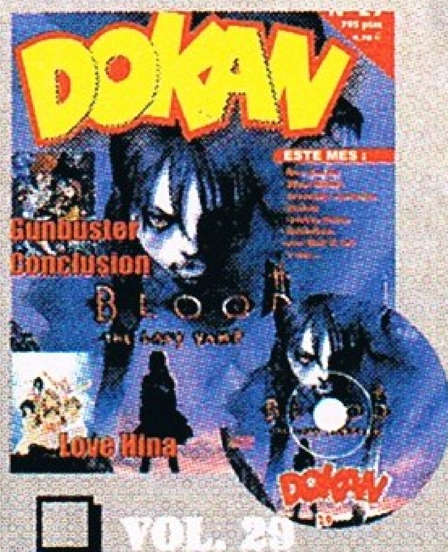
☐ VOL. 26



☐ VOL. 27



☐ VOL. 28



☐ VOL. 29

DATOS PERSONALES:

NOMBRE: ______________________________

APELLIDOS: ______________________________

DIRECCIÓN: ______________________________

CÓDIGO POSTAL: ____________ TELÉFONO: ____________

POBLACIÓN: ______________________________

PROVÍNCIA: ______________________________

PAÍS: España ______________________________

MODALIDAD DE PAGO:

☐ CHEQUE ADJUNTO A FAVOR DE ARES INFORMÁTICA, S.L.
☐ CONTRA-REEMBOLSO (+300 PTAS. DE GASTOS DE ENVÍO
☐ CON TARJETA DE CRÉDITO.

N.I.F. ______________

VISA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

MASTER CARD ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ FIRMA:

FECHA CADUCIDAD ____ / ____ / ____

AHÓRRATE 2.000 PTAS. Y SUSCRÍBETE A DOKAN POR SÓLO 7.540 PTAS.

☐ SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A DOKAN A PARTIR DEL NÚMERO ☐ Y RECIBIR LOS 12 NÚMEROS EN CASA.

RECORTAR O FOTOCOPIAR ESTE BOLETÍN Y ENVIARLO A LA SIGUIENTE DIRECCIÓN:

ARES INFORMÁTICA, S.L.
DOKAN, REVISTA DE MANGA Y ANIME.
C/. MARE DE DÉU DE MONTSERRAT 2,
08970 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)

O ENVIARLO POR FAX AL N.° (93) 477 22 84 O LLAMANDO AL TELÉFONO (93) 477 02 50

INSTRUCCIONES CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Es necesario instalar un navegador de Internet para visualizar algunas partes del CD (aunque no se disponga de conexión a Internet). Desde el programa de instalación es posible instalar Microsoft Internet Explorer 4.01, pulsando el botón 'IE4.01'. También está disponible en el CD el programa Netscape Navigator 4.04 en el **directorio NS**.

Para visualizar E-manga es necesario instalar Macromedia Shockwave. Si tiene conexión a Internet puedes instalarlo desde la siguiente dirección: **http://www.macromedia.com/shockwave/download/**

También es posible instalarlo desde el CD pulsando el botón 'Complementos' del programa de instalación.

Para ejecutar archivos de sonido o vídeo hay que tener instalado algún programa capaz de utilizar estos programas.

En el **directorio MPLAYER** del CD se incluye Microsoft Media Player que soporta archivos **WAV, AIFF, MID, MP2 , MP3, AVI, MOV , MP2, MP3, RA** y vídeo **MPEG.**

Para reproducir archivos **MOV** no soportados por **Media Player**, se incluye el programa **Quick Time for Windows** en el directorio **QT** del CD.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

FUNCIONAMIENTO DEL GESTOR

Al iniciar **Dokan** aparece una pantalla donde vemos un botón de apagado y encendido. Pulsando sobre este botón aparece la cabina de control del programa, donde una simpática señorita, en la parte central, muestra las diferentes secciones del CD-ROM de Dokan. Para salir, hay que pulsar el botón de apagado y encendido desde esta pantalla.En la parte inferior de la pantalla tenemos un panel de control con 3 botones y una palanca de mando. Los botones de la izquierda (flechas) sirven para seleccionar la opción que deseamos utilizar. La selección se destaca con una figura móvil y aparece en el mini-monitor de la derecha. Una vez escogida la sección hay que pulsar la palanca. Para cada sección aparece una pantalla de aspecto diferente, pero con el mismo funcionamiento: selección con los botones de la izquierda (flechas), ejecución con la palanca y vuelta atrás con el botón de la derecha (cruz). Las secciones del CD-ROM de Dokan son:

E.Manga: Una vez escogido el E-Manga que queremos ver y pulsando sobre la palanca, aparece la pantalla de visualización. Esta pantalla muestra en la parte superior una serie de botones, y el resto de la misma muestra el E-Manga seleccionado. Para cerrar hay que pulsar sobre el botón de la derecha (cruz).

Si no has instalado Macromedia Shockwave en tu ordenador, el programa intentará conectar a Internet para descargar los archivos de la Web de Macromedia, por lo que se puede producir un retraso hasta la aparición de E.Manga. Dependiendo del ordenador, la primera vez que se inicia la visualización de E-Manga el proceso puede ser un poco lento.

Otaku Webs: En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Escogiendo la Web por la que queremos navegar aparece la pantalla de visualización en la que las teclas de la derecha (flecha) permiten ir adelante y atrás dentro de las páginas visitadas. Si alguna parte del Web no está en el CD, se intentará obtener directamente de Internet (si se dispone de conexión).

Algunas páginas contienen texto en japonés. Una vez instalado el soporte de lenguaje japonés, para cambiar el juego de caracteres, usa la opción 'Fuentes' del menú 'Ver' de Internet Explorer y escoje 'japonés (Selección automática)'.

Jukebox y Vídeo: Simplemente hay que escoger un sonido o vídeo de la lista y pulsar la palanca. Aparecerá la aplicación que esté predeterminada en el sistema para escuchar o ver ese archivo. Es conveniente instalar el programa Media Player, incluido en el directorio MPLAYER del CD, que reproduce la mayoría de archivos de sonido y Vídeo. Para algunos archivos de vídeo .MOV, hay que instalar el programa Quick Time incluido en el directorio QT del CD.

Art Gallery: La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas y pulsando sobre la palanca aparece la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz, permitiendo volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.

Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsala con el botón izquierdo del ratón: la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande, podemos movernos por la misma arrastrando el ratón. Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparece un menú que ajusta diversas opciones de visualización como guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes. Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Made In Japan: Escogiendo una aplicación de la lista y pulsando la palanca se ejecuta el programa de instalación de la misma. Si la aplicación lo permite, al escogerla se ejecutará desde el CD-ROM. En algunas aplicaciones se encuentran los archivos originales del programa en formato ZIP dentro del directorio PROGS del CD-ROM para realizar una instalación manual. Si se incluyen temas para el escritorio en el CD es necesario tener instalado Microsoft Plus! para poder cambiarlos. En caso contrario, hay que acceder a los iconos, gráficos y sonidos directamente desde el CD.

NOTAS

El programa DOKAN no funciona con Windows 3.1. Los usuarios de este sistema pueden acceder directamente al CD. La estructura del CD es la siguiente:
SONIDO (archivos de sonido)
VIDEO (archivos de video)
ART (imágenes)
PROGS (sección 'Made in Japan')
WEBS (sección otaku webs)
EMANA (sección E-Manga)

La mayoría de las webs y algunos programas utilizan nombres de archivos largos, por lo que no se pueden utilizar en Windows 3.1. La reproducción de música al visualizar imágenes necesita un ordenador y una unidad de CD-ROM rápidos, ya que los archivos de música MP3 requieren mucho tiempo de proceso del ordenador. Las versiones antiguas de Quick Time impiden la reproducción correcta de los archivos MPEG de vídeo. Es recomendable desinstalarlas y utilizar la versión de 32 bits incluida en el CD.

Para consultas técnicas enviar un E-mail a la siguiente dirección: **jgy@intercom.es** (nuestro servicio técnico)


J.K.K
2000



Terry Gilliam
Dossier y filmografía



Bret Easton Ellis
Sitges 2000

South Park
Serie B
Dinosaur
Babylon 5
Steranko
Slice of life
Diablo2
Cerdañola Blues
Meet the Feebles
Anne Rice

LOS ÁNGELES DE CHARLIE

Cine · TV · Cómic · Internet · Música · Libros · Vídeo · DVD · Humor

NeXuS · 21